

ARKNESS

Die neuen Heldentaten des Spaßmagiers

### **ECTS-Report**

Alle Highlights der Frühjahrsmesse in London



### Too real to imagine

100% INTERACTIVE LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

### Slam City

Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister wo's lang geht!

### Kids on Site

Jetzt geht's rund auf der Baustelle. Denn hier bist Du der Herr über Bagger, Bohrer und Berge aus Schutt.

When Movie-makers make games everything else is just cartoons.



Slam City

PC CD-ROM MAC CD-ROM



Kids on Site

Siam City emättlich für PC CD-ROM, Kids on Site emättlich für PC CD-ROM und MAC CD-ROM.

© 1995 Digital Pictures, Inc. All rights reserved. DIGITAL PICTURES, the Digital Pictures logo, Slam City with Scottie Pippen and Kids on Site are trademarks of Digital Pictures, Inc.

# tern

### High-Tech

Den Namen "Amazing Studios" sollte sich jeder Computerspieler mit roten Lettern in sein Notizbuch schreiben. Die geniale Programmiertruppe um den Ex-Delphine-Mann Eric Chahi sorgte für das

Gesprächsthema schlechthin auf der Londoner Frühjahrsmesse. Obwohl auch die Programmierkonkurrenz mit vollen Segeln in die leuchtende Spielezukunft durchstartet, landete Virgin mit ersten Schnupperversionen des neuen Plattformknallers "Heart of Darkness" den Überraschungscoup. Chahi und seine Mitstreiter arbeiten schon seit gut drei Jahren an ihrem ambitionierten Projekt und das Ergebnis kann sich wahrlich

sehen lassen Alles

sehen lassen. Alles Wissenswerte dazu

findet Ihr in unserem Produktschwerpunkt ab Seite 12. Daß wir auch sonst in einen erfreulichen Spieleherbst blicken können, bewies einmal mehr die ECTS in England. PC-Spiele wurden in erstaunlicher Fülle und Qualität vorgestellt und an neuen Ideen herrschte kein Mangel.

Ein weiteres Qualitätspro-

dukt ist übrigens auch fertiggestellt: Powerknut ist endlich Papa und wird wohl bald mit Sohnemann Lukas gemeinsam vorm Rechner sitzen.

Erstaunte Grüße von der

Power-Play-Redaktion

Ein Blick in die

Spielezukunft: Heart of Darkness von Virgin

6/95 \*





Seite 12 Heart of Darkness: Virgins

grafischer Megaknaller bricht in neue Computerspielewelten

### Seite 94

Neu geknüpft: Builfrogs "Hidden Worlds" schicken den magischen Teppich erneut auf Reisen





Seite 40

Die Rache der Mumie:

gemischte Heldentruppe in SSis Stone Prophet

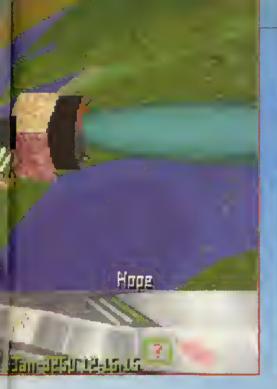
### Aktuell

News	6
Heart of Darkness	12
Der große Messebericht zur CES	20
Command & Conquer	30
Spielehighlights von Origin	32
Simon the Sorcerer 2	34

### Test

Biing	87
Flight of the Amazone Queen	44
Frontier - First Encounters	90
Inordinate Desire	100
Jagged Alliance	98
Lost Eden	85
Lost Signal	36
Maabus	89
Magic Carpet: Hidden Worlds	94
Pure Wargame	102
Pyrotechnica	46
Slipstream	38
Stone Prophet	40
Super Streetfighter 2 Turbo	104
Die Total verrückte Rallye	96

6/95 272



Seite 90 Braben dreht auf: "Frontier 2 – First Encounters" macht das Universum unsicher





Seite 38

Granatenschlag und rauchende Köpfe: In Westwoods Action-Strategiemix "Command & Conquer" müßt Ihr neben der Echtzeithektik auch noch nachdenken

### Thema

Die MGA Impression Lite	
Die Grafikkarten im Vergleich	112

### Wettbewerb

Pinball Fantasies 108

### Rubriken

Headware	119
Impressum	110
Inserenten	116
Power-Data	106
POWER PLAY-Shop	124

# POWER VEGE

Briefe	78
Doc Düse	74
Kleinanzeigen	79
Hex-Hexereien	70

#### **Powertips**

Dark Forces	50
Discworld	55
Woodruff and the Schnibble	58
Colonization	63
U.S. Navy Fighters	66



Seite 98 Europäische Gemeinschaft: Mit Blue Byfes "Verrückter Rallye" düsen wir durch Europa



Seite

Unerwartet gut: Sir-Techs "Jagged Alllance" ließ die Redaktionsmühlen stillstehen



Seite 38 Scrollendes Inferno: In Gremlins Slipsfream röhren die Nachbrenner

## NEWS

### Config.was?

Es ist ein Problem, mit dem alle irgendwann einmal zu kämpfen hatten: Wie konfiguriere ich meine autoexec.bat und config.sys so um, daß mein teuer erworbenes Spiel ohne Mucken läuft? Normalsterbliche haben selten den Mut und die Ahnung, irgendetwas an den Einstellungen zu verändern. Selbst vor dem DOS-internen Memmaker schrecken viele zurück, weil sie von der Arbeitsweise ihres Rechners keine Ahnung haben, René Meyer und Sven Letzel haben sich einmal dieses Problems angenommen und präsentieren in PC-Spieler ohne Startprobleme eine Reihe der gängigsten Schwierigkeiten und Möglichkeiten, wie man sie behebt. Interessant ist die Abteilung "Speicher optimal konfigurieren", weil gerade an diesem Problem der Start eines Spiels scheitert. Dabei werden alle Einzelheiten genau erklärt: Was ist der Unterschied zwischen EMS, XMS, UMB oder HMA? Wie lade ich die HIMEM.SYS? Wann macht es Sinn, DOS in den hohen Speicherbereich zu laden? Auf über 240 Seiten werden so ziemlich alle Probleme angesprochen, die bei der Installation oder dem Betrieb diverser Spiele auftreten können. Und wer weiß, vielleicht seid Ihr dann mit Eurem PC so vertraut, daß selbst der Start von Ultima VII ohne Boot-Diskette leicht von der Hand geht.



Name:	PC-Spieler ohne Startprobleme
Verlag:	Markt & Technik
ISBN:	3-B7791-710-0
Prels:	24,B0 Mark

### **Der Planer**



Tender Black

Secretary Se

Alle Funktionen aut

Notebook-Besitzer, die nicht immer

zu sündhaft teuren

sind hier recht gut

verwaltung bis zum

alles da, was des

Reisenden Herz

Von der Adreß-

Notizblock ist

einen Blick:

Organizern greiten wollen,

bedient.

erfreut.

Ein Blick wie durchs Laryngoskop: Da wackelt das Zäptchen

Mit den Worten "Endlich ein wirklich brauchbarer Kalender" wirbt die Firma Berkeley Systems (jawohl, die mit den schönen Bildschirmschonern) für ein Expresso genanntes Organizer-System. Insgesamt vier Dienstprogramme stehen dem gestreßten PC-Benutzer zur Verfügung: ein Kalender, ein Notizblock, ein Adreßbuch und eine "Zu erledigen"-Liste. Schöngeister können sich ihr Desktop mit einigen geschmackvollen Illustrationen garnieren, die zum Teil sogar animiert sind.



Kein kalter Katfee: Berkeleys Terminplaner

Die Frage stellt sich nun, ob man ein Programm wie dieses wirklich braucht. Verglichen mit einer Termin- und Adreßverwaltung wie dem Lotus Organizer ist Expresso ein überaus spartanisches Programm, darüber täuschen auch die bunten Hintergrundbildchen nicht hinweg. Für Besitzer eines Notebooks, die ihr Gerät zudem täglich nutzen, erfüllt dieser Terminkalender seinen Zweck allemal, zumal nicht nur das Desktop sondern auch der Preis mit knapp 50 Mark äußerst benutzerfreundlich ist.



Schöne Grüße von Herrn Schnürlich aus Bonn

Name:	Expresso
Hersteller:	Berkeley Systems
Zirka-Prels:	50 Mark



### **Totale Kontrolle?**

Und hier ist er, der erste Stick, den Ihr nicht auf den Tisch stellen braucht und der wie ein "Virtual Joystick" funktioniert. Der Total Control, der in Deutschland von

"Press any Key" vertrieben wird, besitzt kein Unterteil, sondern nur den Griff. Richtungsänderungen werden, dank eingebauter Gravitationssensoren, allein durch die Neigung der Hand in die vier Himmelsrichtungen bestimmt. Der Stick besitzt sage und schreibe sieben Buttons, die mit einer Hand bedient werden können. Zudem sind der Stick und seine sieben Steuerknöpfe auf zukünftige Virtual-Reality-Anwendungen ausgelegt, wie auch immer sie aussehen mögen und

wann immer es sie geben soll. Futuristen und Joystickfanatiker sollten sich das preiswerte Meisterwerk einmal genauer anschauen und probesteuern. kn

Name: Total Control
Hersteller: Press any Key
Zirka-Preis: 90 Mark
Bezug: Fachhandel



Griffig, schwarz und bodentos gut: Der "Total Control"-Stick verspricht ein ganz neues Steuerungsgefühl

### Der Preis ist heiß

Keine ECTS ohne die obligatorischen Preise. Zwar noch längst nicht so glamourös wie die Oscar-Verleihung, aber dennoch von einer gewissen Wichtigkeit, gab es in diesem Jahr eigentlich kaum eine nennenswerte Überraschung. Peter Molyneux durfte sich ein weiteres Mal über den (berechtigten) Preissegen freuen und Bullfrogs Marktwert noch weiter steigern. Electronic Arts wird schon wissen, was es an dieser Softwareschmiede hat.



ECIS

#### Die Preisträger sind wie folgt:

Game of the Year Deutschland, gewählt von den Lesern

der POWER PLAY: Magic Carpet Entwickler des Jahres: Bullfrog

Marketing Award: Virgin Interactive Entertainment Software Publisher des Jahres: Electronic Arts

Innovation Award: Bullfrog

Bestes Edutainmentprogramm des Jahres: Encarta

Computerspiel des Jahres: Magic Carpet Originellster Titel des Jahres: Magic Carpet







### Kompetent und Spaß dabei!



Das fein sortierte Ladengeschäft in der Schillerstraße, Münchens Technikermekka

Hocherfreut ziehen sich jeden Monat fünf Gewinner unserer Mitmachkarten-Aktion mit ihrem Wunschspiel zurück, um von ihrer Umwelt sobald nicht mehr gesehen zu werden. Die "Ganzjahresnikoläuse", die wir Euch hier bescheren, sind es nicht nur wegen ihrer Großzügigkeit wert, hier einmal näher unter die Lupe genommen zu werden. Thomas Maier und Martin Schreibauer heißen die beiden, die im Frühlahr 1993 ein Geschäft in Münchens Technikmekka, der Schillerstraße, eröffnet haben, um ihren Kunden fortan ein Höchstmaß an freundlicher und fachgerechter Beratung bieten zu können. Neben dem branchenüblichen Sortiment, das neben PC- und Mac-Spielen auf Diskette und CD-ROM auch aus Joysticks, Soundkarten und anderem Zubehör Rechts: Tiefstpreise sorgen lür Trubel bei der Konkurrenz. Unten: Bescherung! Eure Geschenkonkels beim Verpacken.



bekannter Hersteller besteht, haben sich die beiden von PC FUN auf Importe aus den USA und England spezialisiert. Auch Kunden mit ausgefalleneren Wünschen werden prompt bedient: Für den Flugsimulator 4 und 5 und A.T.P. haben die beiden das gesamte Angebot mit sämtlichen Sceneries und Add-Ons auf Vorrat.

Im Geschäftsraum zeigen zwei Rechner den ganzen Tag lang aktuelle Demos. Hier könnt Ihr auch die wichtigsten Titel probespielen, die in aller Regel schon auf den Festplatten vorinstalliert sind.

Doch PC FUN hat weitaus mehr zu bieten, als man mit einem Blick im kleinen, aber feinen Ladenraum zeigen kann: Die

Versandabteilung bearbeitet und verschickt Eure bis 16 Uhr eingegangenen Bestellungen noch am selben Tag! Über eine Mailbox (Nummer im Anhang) könnt Ihr Euch ständig über aktuelle Neuheiten informieren und Demos, Patches, Lösungen, Trainer oder gar Flugsimulator-Sceneries ziehen. Für Typen, die hart am Puls der Zeit leben, besteht die Möglichkeit, Bestellungen und Anfragen über eine Compuserve-Adresse an den Mann zu bringen. Allen, für die der Spielekauf mehr als nur ein Griff ins Kaufhausregal sein soll, sei der bestechende Service von PC FUN wärmstens empfohlen.

Anschrift: PC FUN
Schillerstr. 22
Tel. 0 89/59 12 69
Fax: 0 89/59 12 76

Mailbox: 089/591274 Compuserve: 100325,3001

### Der Quiky für Zwischendurch

Schleckermäuler aufgepaßt! Schnell die Schokomünder abwischen und Nesquicks Gratis-Werbespiel probehüpfen. Einen Hauch von Konsole vermitteln Euch die genreüblichen Wald-, Wasser-, Schnee-, Wüsten- und Weltraum-

welten des kunterbunten
Jump'n'Runs. In Die
Suche nach den verschollenen Seiten II
dreht sich alles um die
abhanden gekommenen Nesquik-Rezepturen. Ausgerechnet der
größenwahnsinnige Doc

Crazy hat diese in die Hände bekommen, und so müssen sich Kabahasser und Schokohase Quiky aufmachen, dem Schurken das Handwerk zu legen, um die "entführten" Rezepturen schließlich wieder im Nestle-Safe in Sicherheit bringen zu können. Doch der Doc hat noch ganz andere fiese Dinge drauf: Wie sein akademischer Kollege Robotnik, versteht auch er sich auf das Verzaubern unschuldiger Tierchen.

Schwer faßbar macht er sich dann regelmäßig mit seiner seltsamen Fluchtmaschine aus dem Staub. Ihr hetzt "Doc Düse" durch bekannten Jump'n'Runs nachemp-

fundene Levels nach, bis Ihr alle Seiten des Rezeptbuches wieder beisammen habt. Verlo-

rene Energie wird natürlich mittels Nesquik-Beuteln wiederhergestellt, findet Ihr zusätzlich alle



Hüpten à la Mario und Konsorten: Hase Quiky schielte kräftig auf die Konkurrenz.

Buchstaben des Wortes "Nesquik" im Level, hagelt es Extraleben. Beim Probespielen erwies sich das "Tricky Quiky Game" als durchaus solides Hüpfspektakel, das den Vergleich mit vielen kommerziellen Produkten aus dem Konsolenbereich nicht zu scheuen braucht. fh

Name

Nesquik-Spiel
"Die Suche nach den verschollenen Seiten II"

Hersteller:

Argon/Nesquik

Und diese Biene, die ich meine...: Verzauberte Tiere behindern Quikys Suche

ETEX 4 HIT



### Stever frei!

Großartige Technik hin, Super-Computer her – ohne vernünftige Joysticks oder Spezialanfertigungen machen auch die besten Simulationen und Rennspiele nicht den erhofften Spielspaß. Der recht bekannte und beliebte Joystick-Fabrikant "CH Products" bringt nun zwei Produkte auf den Markt, die den Mitwerbern aus dem Hause Thrustmaster Konkurrenz machen sollen. Die Pro Pedals von CH bieten, ähnlich den Thrustmaster-



Vollgas oder Seitenruder: die Pro Pedals



Flying Forfress-Feeling:
Der "Virtual Pilot Pro"von CH
Products erfüllt alle
Wünsche des anspruchsvollen
"Simulanten"

Pedalen, sage und schreibe zwei ergonomisch durchgestylte Pedale, die per Pedes gedrückt werden und ihr Leben unter dem Schreibtisch zu fristen haben. Dabei sind sie sowohl für Rennsimulationen (Gas-Bremse), als auch für Flugsims (Ruder) geignet.

Der zweite Knaller von CH nennt sich Virtual Pilot Pro und erinnert entfernt an ein Steuerrad aus dem Cockpit mehrmotoniger Maschinen. Mit diesem Stick könnt Ihr sowohl Links-rechts-Drehbewegungen ausführen (Roll left/right), oder den Stick nach vorne schieben beziehungsweise nach hinten ziehen (Nose down/up). Netterweise wurden für die freien Daumen zahlreiche Buttons und zwei kleine Mini-

sticks (z.B. zum Targetten) eingebaut. Ein dicker Schubregler findet sich auf der Oberseite des Gehäuses.

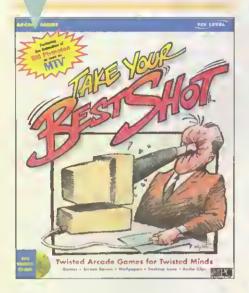
Wer sich also schon immer mit dem Gedanken trug, sich einen Thrustmaster zu kaufen und Probleme mit dem Preis oder der schwarzen Farbe hatte, greift nun auf die in dezentem Grau gehaltenen CH-Produkte zurück.

Name:	Pro Pedals/ Virtual Pilot Pro
Hersteller:	CH Products
Zirka-Preis:	je 220 Mark
Bezug:	Rushware





### Autsch!



Wer zuweilen einen Blick bei MTV riskiert, der wird ihn und seine kleinen Buntstift-Zeichentrickfilme kennen. Bill Plympton hat mit seinen Spots gezeigt, was man alles zeichnen kann, wenn man seinem kleinen, gemeinen Verstand freien Lauf läßt. Take Your Best Shot ist eine Sammlung fieser Bildschirmschoner, Windows-Spiele und Audio Clips. Ob jetzt bei einem Breakout-Klone mit Kanonen auf Köpfe geschossen wird, oder man versucht beim gleichnamigen Spiel seinem Gegenüber die eine oder andere Verletzung zuzufügen - der Sadist in uns kommt in jedem Fall auf seine Kosten. ps





Name:	Take Your Best Shot
Hersteller:	7th Level
Zirka-Prels:	80 Mark

### Oldies but Goldies

Da würde man gerne das eine oder andere vergriffene Spiel mal wieder auf der Festplatte installieren, und dann stellt sich heraus, daß man es gar nicht mehr hat. Antiquarisch sind solche Dinge immer nur mit einiger Mühe zu besorgen. So hat sich MagnaMedia schließlich all der Suchenden erbarmt und präsentiert in unregelmäßigen Abständen unter dem

Titel CD-ROM-PLAY Vollversionen vergriffener Spiele. Zum Preis von 19.80 DM gibt es jetzt Secret Weapons of the Luftwaffe plus einer Reihe Demos überall im Zeitschriftenhandel.

Die nächste Nummer ist schon in Planung und wird für den 8. Juni die komplette Version von Blackhawk auf CD-ROM nräsentieren





Millionen Reichsmark für DM 19,80: Hitlers Geheimwaffen jetzt zum Schleuderpreis!

Name:	CD-ROM PLAY
Verlag:	MagnaMedia
Preis:	19,80 Mark

### Softtalk • Softtalk • Softtalk

### Golden Handshake

\* Nachdem Sony alle Kapazitäten benötigt, um genug Spielenachschub für die Playstation zu produzieren, hat sich Tochter Psygnosis ganz auf die PSX gestürzt. Damit aber die PC-Klientel nicht greinend vor leeren Regalen steht, wurde ein Vertrag mit Millenium abgeschlossen, der den Spielenachschub für das nächste Jahr sichern soll.

### · Wheelin'& Dealin'

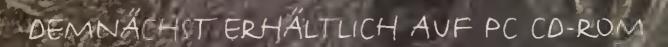
\* Anfang April unterzeichnete Team 17 bei Ocean einen Vertrag, der die kleine Softwarefirma für zwei Jahre an den Publisher binden wird. Nach dem Motto "100% Gameplay, 0% Bullshit" hat sich die Programmiertruppe aus Leeds immer auf die Mund-zu-Mund-Propaganda verlassen. Mick Robinson begründete die Entscheidung mit dem Umstand, daß die Team 17 langsam über den Status einer Garagenfirma hinausgewachsen sei und langsam ein professionelles Marketing nötig habe.

#### Land unter!

\* Interplay plant zusammen mit Kevin Costner eine Spielumsetzung des angehenden Mega-Finanzflops Waterworld, wobei gleich zweimal für den PC zugeschlagen wird. Während für den Juli eine Action-Adventure-Variante gestrickt wird, gibt es im September ein Stratgiespiel. Hoffentlich floppt der Film nicht, aber er wird. Sicherlich.

#### Vaterfreuden

\* Endlich ist es soweit: Knut Gollert ist Papa eines Sohnes - Lukas - geworden. Die Freuden der Elternschaft beginnen sich schon jetzt auf das Redaktionsumfeld auszuwirken. Statt MByte RAM, 3D-Studio und CD-ROM sind auf einmal solche Begriffe wie Pampers, Penaten und die Weicheitsgrade verschiedener Schnuller in aller Munde. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann aus den Spieleexperten auch noch Fachleute für Kindererziehung werden.



# IOST EDEN

EINE KOMPLETTE, IM 30-STUDIO ERSCHAFFENE REN -R-WELT!

KOMPLETT IN DEUTSCH. DEUTSCHE TEXTE, DEUTSCHES HANDBUCH UND DURCHGEHEND

DEUTSCHE SPRACHAUSGABE! ÜBER 2 JAHRE ENTWICKLUNGSZEIT!

INNOVATIVE VERBINDUNG VON ABENTEUER UND STRATEGIE-ELEMENTEN!

DOCH SEHEN SIE SELBST!



"EINE MISCHUM, AUT PRÄHISTORISCHEN FAKTEN UND HINTASTISCHEN, VIRTUELLEN REALITÄTEN"
ASMIZIOSA



HOTLINE: TEL: (040) 39 11 13





in Makel steckt in französischen Spie-len, der unerklärbar scheint: Entweder sind Computerspiele "made in france" richtig schön schlecht, wie wir es Ende der Achtziger und Anfang der Neunziger fast durchgehend von Infogrames, Coktel Vision oder Lonciel gewohnt waren, oder sie entwickeln ein Phänomen, das einzigartig In der Computerspielbranche ist. Seit 1992 kommen Spiele aus Frankreich, die technisch sehr viel Revolutionäres In sich vereinen (man denke an Alone in the Dark oder Inca auf CD), spielerisch jedoch heiß geliebt und gleichzeitig gehaßt werden. So wurde die Mehrzahl der französischen Spiele auch in der Fachpresse sehr differenziert bewertet. Die Gobliins-Reihe erfreut sich in Deutschland zum Beispiel einer breiten Fangemeinde, dle nichts Höheres kennt, und einer ebenso großen Hasser-Schar. Ähnlich verhält es sich mit Alone in the Dark, Another World oder Flashback: Entweder man ist begeistert von diesen Spielen, oder man kann sie vom ersten Augenblick an nicht leiden --

Das gab es wohl noch nie: Das Projekt eines kleinen gallischen Programmierteams wurde bei Virgin Interactive Entertainment so geheimgehalten, daß nicht mal Oberboß Aaron Spelling davon wußte. POWER PLAY bemüht sich seit Jahren um erste Bilder, aber erst auf der diesjährigen ECTS wurde das Geheimnis gelüftet.

ein Phänomen, das wir nur bei französischen Spielen feststellen.

Doch was hat dieses Phänomen mit Heart of Darkness zu tun? Nun, ganz einfach: 1. kommt das Geheimprojekt aus Frankreich und 2. stecken hinter den Heart of Darkness-Machern alte Bekannte, die vor Urzeiten zu Delphine Software gehörten und deren Feder Another World und Flashback entsprangen. Und um es gleich vorwegzunehmen: Heart of Darkness ist ein Flashback mit genialem Sound und einer Grafik, wie Ihr sie noch nie gesehen habt, wobei wir untertreiben.

Doch der Reihe nach...

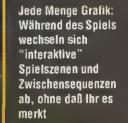
Mitte 1994 gab es ein erstes Gespräch mit Vertretern von Virgin Interactive Entertainment, in dem POWER PLAY-Redakteure von einem Geheimprojekt erfuhren, von dem nicht mal der Name genannt werden durfte und es nur hieß: "Ja, so ein Spiel aus Frankreich... und es wird alles revolutionieren... und alles in den Schatten stellen... und völlig genfal sein...". "Schön", dachten wir uns, "noch so'n Hammer aus Frankreich... kennen wir ja schon." Doch bei Virgin hörte man mit der Geheimniskrämerei nicht auf, und uns wurde langsam mulmig, ob nicht doch so viel Potential hinter diesem bis dato namenlosen Geheimprojekt steckte. Erst dieses Jahr auf der Frühjahrs-ECTS in London ließen die Jungfrauen die Katze aus dem Sack und verteilten Single-CDs



mit einer kurzen Demo, Unmengen von Bildern und der Erlaubnis "Nun dürft Ihr drüber schreiben." Gesagt, getan...

Bereits seit drei Jahren werkelt man in Paris an Heart of Darkness. Amazing Studio wurde damals von Eric Chahi, dem Delphine-Entwickler der Amiga- und ST-Variante von Another World, und Fredéric Savoir, dem Schöpfer des Flashback-Originals gegründet. Heute beherbergt das Pariser Büro zwölf junge Franzosen, von denen die Mehrzahl schon bei Delphine-Software arbeiteten. Heute sitzt mehr als die Hälfte der Belegschaft an Autodesks 3D-Studio, um die 29 Minuten Zwischensequenzen und die Hintergründe und Monster der 256 Spielszenen zu rendern. Dabei versteift sich Amazing Studio im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz nicht auf SGI-Rechner







# SOFTSALE



DA 99.30DM DA 69.90DM DA 74.90DM DV 99.90DM DV 99.90DM DV 10 90.90DM DV 79.90DM EA 78.90DM DV 68.90DM DV 79.90DM DV 24.80DM DV 24.80DM DV 24.90DM DV 24.90DM DV 24.90DM DV 24.90DM DV 24.90DM DV 39.90DM DV 34.90DM DV 34.90DM DA 34.90DM DA 39.90DM



1942-Pacilic Ali Wai 1944- Acr. the Rhine 7 In Sword of Mendor Across Other Length Across The Rhine Aladdin Allen Legacy Alien Legacy A Ansloss • World Cup Edilion Arcade Pool Archon Ulira rivorid Cup Edilion
Arcade Pool
Arcade Poo

Bazooka Sue Big Four Big Red Adventure Bijng Bleckhawk Bleckhawk Bleckhawk Bleckhawk Bleckhawk Bleckhawk Supporter Bursen 13 Burning Steet Data 1 Amel Na I. A. Data 2 Superschifte Scennal of Cillion Burning Steet Campaign 2 Campon Foddar 2 Carlbean Desaster Charts Engine Charts Engine inistoph Kolumbus ivilization ivil War lassic Power Comp. John Lassic Power Comp. John Lassics Home pata 2 Over the Edge combat Classics Home ivides Judas John Judas John Lassics Home John Lassics Home John Lassics John Lassics

Dangerous Sileets
Datker
Datk Legions
Dark Sun
Dark Sun
Dark Sun II
Das Aml
Das Schwarze Auge
- Lösungsbuch
- Audio-LO
Das schwarze Auge 2
- Speech
- Lösungsbuch
- T-Shirt
- Audio-D I-Spirt Audio-CD David Leadbetter Golf Day of the Tentacle Dawn Patrol Death or Glory Sets 6 Death of Glory
Delta 5
Delta 5
Delta 5
Delta 5
Delta 5
Delta 5
Delta 6
Delta 6
Delta 7

Del Schatz im Sither Descent Descent Strike Des Eris Strike Die Box Vol 1 Die Siedlen Die Serickle Fallye Direckle Fallye Discwoil di Dopplejna Dreamweb Durqeon Master 2 Durch die Wüste Earth Slege Mission Disk Ecstalica armi Siege
Milssion Disk
csalalica
Milssion Disk
csalalica
Light Ball Deluxe 2
Listhockey Manager
Eldel Scrolis
Eldes Scrolis
Eldes Scrolis
Ellie 3-Frontie
Empire Deluxe
Erben del Erde
Evestive Action
Eve of the Beholder
Eve o Paris
San Francisco
San Francisco
San Francisco
Washington
Flugalimulator 5.1
Flugalimulator 5.5
Formula I Grand Prix
Freddy Pharkas
Fritz 3
Frontial knight
Gobblins 2
Gorbblins 3
Grandesi Fleet
Gobblins 3
Grandesi Fleet
Guilty
Guinship 2000
Hand of Fale
Hard of Fale
Hard of Fale
Hard of Hale
Hard of Hard of Hale
Hard of Hard of Hale
Hard of Hard of Hale
Hard of Hard of Hale
Hard of Hale
Hard of Hard of Hale
Hard of Hale
Hard of Hard of Hard of Hale
Hard of Hard of Hard of Hard of Hard of Hale
Hard of Hard

77 in Vorb.
DV 79 30DW
A 39 90DW
DV 79 30DW
A inca 2
Inciana Jones 4
Inciana Jones 4
Indiarro
Int Sens, Soccer
Int. Inentis Open
Int Sens, Soccer
Int. Inentis Open
Int. Sens Joseph
Jungle Strike
Jurassic Park
KA- 50 Hokum
Kasperovs Gambil
Kirk of 3 Euro Challenge
Kingdoms of dermany
Konjing der Löwen
Lends of Löwen
Links Bellry SVGA
Links Bellry SVGA
Links Endströme SVGA
Links Finathusi SVGA
Links Finathusi SVGA
Links Pinathusi SVGA
Links Pi

Pizza Connection
Police Quest 4
Populous II
Powerdrive
Pitnes of Persia 2
Priory
Potent X
Psycho Pinball
Usarier Pole
Usarier New York
Psycho Pinball
Usarier Pole
Usarier New York
Uses! for Islany 4
Uses! for Knowledge
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Tarbet
Psycho Pinball
Uses! for Knowledge
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Tarbet
Psychology
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Ram Island
Reliroad Tyc. Deluze
Reliroad Tyc. De

Sim City 2000 Scen. WiN
Sim City 2000 URK
Sim City 2000 URK
Sim Classics
Sim Farm
Sim City 2000 URK
Sim Classics
Sim Farm
Sim Town
Sim Tow Jillima B - Pagan - Speech Unintilled Adventures Virtual Pol Virtual Virtu

| All | All

Desert Strike
Die Sox Vol. 1
Die Sox Vol. 1
Die Sox Vol. 1
Die Köhlerwell-Saga
Die Saga von Niekom
Dime Gity
Disworld
Dogligh
Doppelpa
Dragon Lore
Dragonsphere
D Eleventh Hour
Elite 2
Elite 3-Frontier
Implie Deliuxe
Elite 2
Elite 3-Frontier
Emplie Deliuxe
Even of the Behoket
E-17 A Nighthawk
E-14 Fleet Delender Gote
E-15 Strike Eagle III
Falcon 3.0
E-16 Stri

Legend of Kyrandia 2 Legend of Kyrandia 3 Legions
Legions
Leis, Sull Larry &
Leis, Sull Larry &
Leis, Sull Larry &
Leis, Sull Larry C
Learnings III
Links \$68 Pio
Links Phalle Dune
Links Phalle Dune
Links Big Adventure
Lode Runner
Lode Runne NOVASTORIN
Dictures
Dictures
Dictures
Pace
Dictures
Pace
Pace
Pace
Pace
Parzes General
Pel is Gebriels Xplora
Pel in Gebriels Xplora
Pel in Gebriels Xplora
Pel in Gebriels
Prince I in Gebriel
Pel in

Sim City 2000 URK
Sim City 300 URC
Sim City 300

Powerd Ive
Prince Symbol
Princy
Prince Symbol
Princy
Prince Symbol
Princy
Prince Symbol
Prince
Project Peralise
Project Peralise
Project Peralise
Dusat Se Fun
Dusat Se Fun
Dusat Se Fun
Dusat Se Fun
Dusat In Glory 4
Raili, Typ. Del Zwilliz.
Rantianie
Ravendri
Railin Gel Del Zwilliz.
Rantianie
Ravendri
Ravendr

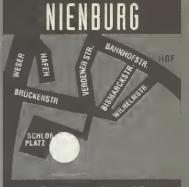








Gunship 2000
Hanse Die Expediilon
Hattlick
History Line I 4/18
Indiana Jones 4
Inl. Sensible Socces
Ishal 3 Sille Socces
Ishal 5 Sille Socces
Lour Stilke
Lourassic Park
K 240,
Kick Off 3 Euro Challenge
Kild Pix
Kind of Magic
Kingdoms of Germeny
Kingdin



Schlossplatz 19





:	Star Trek 1	13.90
÷	Star Trek 2	13,90
ň	Superhero League of Hoboken	13,90
i	Ulima 7	13,90
	Ultima 7/2 · Serpent Isle	13,90
	Ultima 8-Pagan .	13.90
8	Ultima Underworld 2	13,90
ı	Under a killing moon	13,90
		13.90
	Universe	13,50
	Veil of Darkness	13,90
	Warriors of the et. Sun (MD)	13,90
	Waxworks	13,90
:	Ween _	13,90
:	Ween Wizardry 6 Wizardry 7	13,90
:	Wizardry 7	13,90
í	Woodruff	13,90
а	The state of the s	





lop Geal 2	DV 69,	30DI 30DI
Top Gear 2 UFD Vital Light Zool Zool 2	DA 64. DA 49.	90DI 90DI 90DI 90DI
200l Zool 2	DA 49	יונוטפ יונוחפ
		0000
Arasga CD 192 Allendreed 3 Allendreed 3 D	DA 49.	p-
meroread 3	DA 54	90DI 90DI 90DI
Alienbreed 3 D	DA 54.	90DI
Allen Dlympics Arablan Nights Arcade Pool ATR-All Terrain Racin Baldie	DV 49.	90DI
Arabian Nights	DV 49,	SODI
ATR-All Terrain Bacin	n DA 49	9001
Baldie	DV 64,	90DI
Banshed	DA 54,	30DI
Battle Chees	FA 54	9001
Baltletoads	DA 29	90DI
Banshee Base Jumpers Battle Chess Baltletoads Benealh a Sleel Sky Bump n'Burn Plandad	DV 54.	90D3
Blaodnel	DA 54,	2001
	DA in V	dia
Bureau 13	DV 64.	30D1
Chaos Engine	DA 39.	90D1
Dei Clou	DV 69	9001
Disposable Hero	DA 59.	90DI
Dreamweb	DV 69,	90D!
Emerald Minor	DA 74	9000
Evasive Action	DV 543	900
Extractors	DA in S	orb.
Fields of Glory	DV 64,	900
Fila & Ica	DA 49	3000
Formula Dne GP	QA In V	orb.
Frontter-Elite 3	DV 79.	90D
Fury of the Futnes	UA 59,	SODI
Gunship 2000	DA 69	90DI
Int. Sensible Soccer	DV 49.	30DI
guys un 13 phose Englie De Clou Description De Clou Disposable Hero Dramweb Lille of Frontier Emerald Mines Evastee Action Evitations of Grant Personnel Mines Evastee Action Personnel Mines Evitation of Grant Pers	DA 54,	aupi
Lemminas	DA 49.	90DI
Litil Divil	EA 54.	90DI
Lost Vikings	EA 54,	90DI
Mena Race	DA 64	900
Didtimer	ĎV 74,	90Di
PGA Euro Tour	DA 54,	
Pintali Husians	DA 64.	auni
Pirales I Gold	DA 64.	900
Pussies Galore	DA 49,	90D
Hise of the Hobols	UA 64,	500
Seak & Destroy	DA 49.	900
Simon the Sorcerer	DA 69,	900
Simon the Sorcei et 2	Dy In t	(01 b
Soccer Kid	DA 64	900
Space Acedemy	DA in f	oib.
Spens Legacy	QA 54,	90D
Stal Crusadel Subwar 2050	DV 64.	900
Super Standust	DA 54	90D
ŢFX	DA 69,	90D
I neme Park	DV IN V	ADD.
Tours Accoult	DA 54	900
Ulo Ultimate Body Blows Vital Light World Cup Goll Worns	DV 64.	90D
Ultimate Body Blows	DA 59.	90D
Would Cun Goll	DA 54	200
Worms	DA 54.	90D
Worms 2001	DP 449	90D
700  2	DA 59,	ann
Sardware CD 32		_
Surroy Don to the off	DA 39,	90D
	4	
	-	
	Kein	





Eye oi Ine Beholder
Eye oi Ine Beholder
Eye oi Ine Beholder 3
Frieddy Pharts
Gabriel Knigh
Gobilins 2
Gabriel Knigh
Gobilins 3
Hend of Fale
Helmdail
Helmdail 2
Helmdail 2
Helm All
Helmdail 2
Helm All
Helmdail 2
Helmdail 2
Helmdail 2
Helmdail 2
Helmdail 3
Helmdail 2
Leand Jones 4
Laira Bow 2
Legend of Kyrandia 2
Legend of Kyrandia 3
Helmdail 3
Helmdail 3
Helmdail 3
Helmdail 4
Helmdail 4
Helmdail 4
Helmdail 5
Helmdail 5
Helmdail 5
Helmdail 5
Helmdail 6
He

Award Winners Gold
B-17 Fyling fortiess
DA 39,90
Bere Jumpers
Bartie Isle Data 2
Battle Isle Data 2
Battle Isle Data 2
Bere Jumpers
Battle Isle Data 2
Bere Jumpers
Bere Jumpers
Bere Jumpers
Bere Jumpers
Bere Jumpers
Bord Jumpers
Bord Jumpers
Bord Jumpers
Bord Jumpers
Bund, Man. Pr. V. 2.0
Bund, Man. Pr. V.

SOT 31582 Nienburg Schlossplatz 19 Sammelnummer:

> Tel.: (05021) 910416 Fax: (05021) 910403-04

V= deutsche Version DA= deutsche Anleitung
EA= engl. Anleitung ?? = noch nicht bekannt
Preis\*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung
noch nicht lleferbar — Vorbestellungen möglich. Irrtümer
und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können
variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM
Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250 - DM versandkostenfrei. Es gelten unsere
allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.

### preview

und der dazugehörigen Rendersoftware, sondern konzentriert sich ganz auf das 3D-Studio. Bösartige Unkenrufe der Konkurrenz, mit dem PC-Renderer sei längst nicht das zu erreichen, was auf SGIs ginge, verstummten allerdings spätestens, als erste Animationen gezeigt wurde. Einmal mehr beweist Amazing Studio, daß nicht die Software das entscheidende Element ist, sondern die Kreativität der Grafiker, die sich in Paris scheinbar selbst übertroffen haben. Zwar dachten die Designer auch über die "großen" Maschinen nach und testeten Silicon Graphics Rechner mit der passenden Software, doch war es bald klar, daß dank einiger Bugs und dem üblen Preis-Leistungs-Verhältnis Autodesks 3D-Studio der Zuschlag gewährt wurde. Außerdem hatten sich die Grafiker auf diesem System eingearbeitet und ein Wechsel hätte fast ein ganzes Jahr verschlungen, nur um mit der neuen Software vemünftig zurechtzukommen, So wurden Pentiums eingekauft und mit dem nötigen RAM versorgt (64 MByte), um von nun an 24 Stunden am Tag durchzurendern. Das Ergebnis kann sich bis heute wahrlich sehen lassen und braucht kein Vergleich zu scheuen, nein, es stellt ohne Übertreibung grafisch sogar alles in den Schatten, was PC-Spieler bisher gesehen haben. Dabei ist es nicht so sehr die Realitätsnähe, die die Grafik ohnehin nicht besitzen soll, sondern das künstlerisch-comichaft-verdrehte Flair, das den Franzosen so sehr eigen ist.

Das Spiel selbst erinnert, wie schon erwähnt und erwartet, an die

Babys von Eric Chahi und Frédéric Savoir und soll so eine Mischung aus Another World und Flashback sein. Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Andy, eines Jungen; der die üblichen Probleme des Alltags zu bewältigen hat und dem allein Hündchen sein Whisky zu einigen Stunden passabler Entspannung verhilft. Doch, oh weh, sein bester Freund Whisky wird von den Mäch-



Vom Scribble zum tertigen Bösewicht: Der

Diener des fiesen Dbermotzes gehört zu den

wohl best animierten Charakteren Im Spiel







Step by Step, which Baby: Links das gezeichnete Scribble. In der Mitte die gerenderte Szene ohne Texturen und Farben, rechts ist stertig







Und noch einmal vom Antang bls zum Ende: Eine Szene mit einem ausgestorbenen Zahnarzthelfer, dem nicht mal Kuki-Dent hillt

### Das Auge





### mit!





Versiert animiert: Oben der lustige Diener des Herrn der Finsternis, darunter ein Szene aus dem Spiel, in dem sich Andy mit seiner Self-made-Rifle wütender Schattenkrieger erwehrt

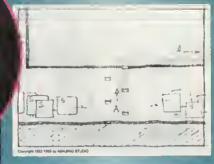
Euren Helden wie schon gehabt durch die verschiedenen Bildschirme, rätselt natürlich an allerlei Stellen und erwehrt Euch finsterer Gesellen. Dabei erfreuen satte 1600 Animations-Frames Eures Helden das Auge, wobei diese nur in eine Richtung laufen. Dreht sich Andy um, werden die 1600 Frames neu berechnet und in Echtzeit gespiegelt. Letztendlich kommt Andy auf runde 3000 Animationsframes eine Zahl, von der Charakteranimateure bls dato nur träumten. Hinzu kommt die fließende Einblindung der Zwischensequenzen, die während des Spiels im RAM gespeichert werden, wobei eine Routine immer wieder schaut, welche Animationsund Zwischensequenzen demnächst benötigt werden könnten. Diese werden dann während des Spiels geladen und stehen so jederzeit abrufbereit - ohne

Ladezeiten, Netterweise benötigt Ihr nicht einmal 8 MByte RAM, sondem es werden voraussichtlich 4 MBs reichen, um die extrem komprimlerten Animationen im Speicher zu halten, Lustigerwelse verbrachte das Amazing-Studio-Team die letzten drei Jahre nicht allein mit Rendem, sondem vor allem mit dem Erstellen neuer Sprite- und Komprimier-Routinen, und natürlich mit der Charakter-Erstellung, die sich in Heart of Darkness liebevoll, detailreich und vor allem stilistisch grandios geben. So warten nicht nur Andy plus Hund, sondem auch ein finsterer Pauker, abgedrehte Feinde und natürlich ein Obermotz, der Herr der Finsternis. Und gerade die Anlmationen der einzelnen Charaktere sind es, die uns den Atem rauben und selbst gestandene Animateure erzittern lassen. Doch zuviel wollen wir auch nicht verraten, denn bis zum anvlsierten Erscheinungstermin im Oktober fließ noch viel Wasser die Seine hinunter. Wir halten Euch in den nächsten Ausgaben auf dem laufenden und präsentieren Euch demnächst natürlich auch bewegte Bilder auf unserer CD-ROM.





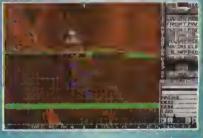














Von 0 auf 100 in 1. Schritten: vom Schrifte noch all Erschlung hall Hintergrundes bis zur fertigen Szene

# -VERSAND-99

Jetzt anrufen und bestellen: (O 24 O3) 211 88 Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.<sup>∞</sup> - 18.<sup>∞</sup> Uhr, Sa: 10.<sup>∞</sup> - 13.<sup>∞</sup> Uhr Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IDM/DO O CT HO	
A - Trein Classics (Inkl. Constr. S.IV Acas of the Deep V Across the Rhine V Aladdin A Alian Breed A Alian Breev A	35.99
Acas of the DeepV	79,99
AladdinA	89,99° 59,99
Alian BraedA	54,99 67,99
Aladdin A Alian Braed A Alian Lagecy A A lian Olympics A Anstoss World Cup Edition V Amtioured Fist V B 17 A Bettla Isla 2 V Bettlu Tsem V Bettlu Tsem V Battletoads A	59,99
Armoured FistV	84,99
B 17A Bettla Isle 2V	35,99 79,99
Bettle Isla 1 Dete 2V	39,99
BattletoadsA	59,99*
BinglV Blackhewk	79,99* 69.99
Battletoads A Bingl V Bingl V Blackhewk V Bundeslige Meneger 3 Hettrick V Bundeslige Meneger 3 Supporter V Bureou 13	87,99
Bureeu 13V	79,99
Cannon Fodder 2A Ceribbeen DisestarV	59,99 79,99*
Chaos Engina	54,99
Civil WerV	i.Vorb
(Aces of the Pacific, incredible Mechine, Spa	ra,sa ice Quest 5
Colonization V Combat Classics 2	89,99 67.99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2	vice 21
(Campalgn, Gunship 2000, History Line 19	914 - 1918)
Compl. Chess System 2 (auch Win.) V CvClones	87,99° 79.99°
Dengerous Streets	49,99*
Aces of the Pacific, incredible Mechine, Spe Colonization V Combat Classics 2 A   F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Sen Combat Classics 3 A   Campalign, Gunshing 2000, History Line IS Compilen, Gunshing 2000, History Line IS Compilen, Sunshing 2000, History Line IS Compilent System 2 (auch Win.) V CyClones A Dengerous Streets A Dark Sun 2-Wake of the Revager A Dark Sun 2-Wake of the Revager A Des schwerze Auge 1 (Schicksalski), V Des schwerze Auge 2 (Sternen), V Das schwerze Auge 2 (Sternen), V Das schwerze Auge 2 (Sternen), V Das chwerze Auge 2 (Sternen), V Des debettar's Golf. E Delphine Classic Collection A (Another World, Gruise for a Corpse, Ris	79,99
Des schwerze Auge 1 (Schicksalski.), V Des schwarze Auge 2 (Steinen.), V	79,99 79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack V Devid Landbetter's Golf F	35,99
Delphine Classic CollectionA	54,99
	shback,
Delte V	79,99° 87,99
Der Clou	79.99
DescentA	39,99* 79,99
Die BoxV IBurntime, Dynerach, Whala's Voyagel Die SiedlarV	47,99
Die Siedlar	69,99
Dime CityV DiscworldA	79,99° 79,99
DogfightA  Durch dia Wüste (Karl May)V	35,99 i. Vorb.*
EerthSiegeV	87,99 49,99*
EcstaticeV	74,99
Eight Bell VaLuxa 2A	
Elitu 3 - First EncountgersV	54,99 79,99
Eye of Beholder 2	79,99
Elitu 3 - First EncountgersV Eye of Beholder 2V Eye of Baholder 3V F - 117 A NighthawkA	79,99 39,99 79,99 35,99
Elitu 3 - First Encountgers V Eye of Beholder 2 V Eye of Baholder 3 V F - 117 A Nighthawk A F - 15 Strike Eegle 3 A F - 14 - Fleet Defendar Plus A	79,99 39,99 79,99
Elifu 3 - First Encountgers	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 69,99 35,99
Elitu 3 - First Encountgers V Eye of Beholder 2 V Eye of Beholder 3 V F - 117 A Nighthawk A F - 15 Strike Eagle 3 A F - 14 - Fleet Defender Plus A Fulcon 3.0 A Fields of Giory V FIFA Internetional Soccar V	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 <b>69,99</b> <b>35,99</b> <b>35,99</b> 69,99
Elitu 3 - First Encountgers VEye of Beholder 2 VEye of Beholder 3 VEYE of Beholder 6 VEYE of Beholder 7 VEYE	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 <b>69,99</b> 35,99 69,99 79,99
Elitu 3 - First Encountgers VEye of Beholder 2 VEye of Beholder 3 AF 15 Strike Eagle 3 AF 14 - Fleet Defender Plus AFulcon 3.0 AFulcon 3.0 AFulcon 3.0 VEYE of Glery VEYE of Beholder Strike 3 VEYE of Beholder 3 VEYE of Beho	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 69,99 79,99 79,99
Fifth FleatE	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 69,99 79,99 79,99
Elitu 3 - First Encountgers Veye of Beholder 2 Veye of Beholder 3 Ver 17 A Nighthawk AF - 15 Strike Eagle 3 AF - 14 - Fleet Defender Plus AF Interest Office of Glory Ver IFA Internetional Soccer Verifith Fleet EF Inght Commander 2 EF Inght Commander 2 EF Inght Commander 2 Verontlines Verifications Verificatio	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 69,99 79,99 79,99
Elitu 3 - First Encountgers Veye of Beholder 2 VVeye of Beholder 3 VF - 117 A Nighthawk AF - 15 Strike Eagle 3 AF - 14 - Fleet Defender Plus AFulcon 3.0. AF - 14 - Fleet Defender Plus AFulcon 3.0. AF - 14 - Fleet Defender Plus AFulcon 3.0. AF - 14 - Fleet Defender Plus AFulcon 3.0. AF - 15 Strike Eagle 3 AF - 15 Strike	79,99 39,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 69,99 79,99 79,99
Flugsmoletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 38,99 39,99 49,99 49,99 49,99
Flugsmoletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 38,99 39,99 49,99 49,99 49,99
V Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 36,99 37,99 49,99 449,99 349,99 449,99 449,99 449,99 454,99 han, Wien) 535,99
V Flugsmuletor 5.0	79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 36,99 35,99 36,99 37,99 37,99 38,99 39,99 49,99 59,99 59,99 59,99 59,99 59,99 59,99 59,99 79,99
Flugsmuletor 5.0. V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Scenery - Karibik E FS 5.0 Europaan Disk 1 A (u.s. mit Amsterdom. Berlin, Ganl. Münc Guifty A Gunship 2000 A Hanse - Die Expedition V Hattrick ! V Hugo V Flokum KA - 50 A	79,99 79,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 79,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 37,99 37,99 37,99 37,99
Flugsmuletor 5.0. V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Scenery - Karibik E FS 5.0 Europaan Disk 1 A (u.s. mit Amsterdom. Berlin, Ganl. Münc Guifty A Gunship 2000 A Hanse - Die Expedition V Hattrick ! V Hugo V Flokum KA - 50 A	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 37,99 37,99 38,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99
Flugsmuletor 5.0. V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Scenery - Karibik E FS 5.0 Europaan Disk 1 A (u.s. mit Amsterdom. Berlin, Ganl. Münc Guifty A Gunship 2000 A Hanse - Die Expedition V Hattrick ! V Hugo V Flokum KA - 50 A	79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 36,99 39,99 59,99 39,99 59,99 74,99 74,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 369,99 369,99 369,99 369,99 369,99 379,99 49,99 389,99 389,99 49,99 47,99 47,99 47,99 47,99 47,99 47,99
Flugsmuletor 5.0. V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Vs. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Vs. 1-6 Seignar V FS 5.0 Seenery - Karibik E FS 5.0 Europaan Disk 1 A (us. mit Amsterdom, Berlin, Ganl, Münc Guifty A Gunship 2000 A Hanse - Die Expedition V Hattrick V Hugo V Hokum KA - 50 A Innocent II A Jungte Strika E Klik n Play V Kick Off 3-Europaan Challenge V King 5 Duest 6 V King s Duest 6 V King s Duest 6 V Kingdoms of Germany V	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 37,99 38,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99 39,99
Flugsmuletor 5.0. V FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Vs. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Vs. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Vs. 1-6 Deutschlend je V FS 5.0 Scenery - Karibik E FS 5.0 Europaan Disk 1 A (u.s. mit Amsterdem, Berlin, Ganl, Münc Guifty A Gunship 2000 A Gunship 2000 A Hanse - Die Expedition V Hattrick ! V Hugo V Hokum KA - 50 A Indiena Jones 4 V Kind on Septim Sept	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 38,99 39,99 39,99 39,99 49,99 39,99 49,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 38,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 369,99 369,99 37,99 37,99 389,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 36,99 36,99 37,99 38,99 38,99 39,99 39,99 39,99 39,99 49,99 39,99 49,99 39,99 49,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 369,99 369,99 369,99 369,99 369,99 379,99 389,99
Flugsimuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 36,99 36,99 37,99 38,99 38,99 39,99 39,99 39,99 39,99 49,99 39,99 49,99 39,99 49,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 369,99 369,99 369,99 379,99 389,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 79,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 36,99 37,99 38,99 39,99 39,99
Flugsimuletor 5.0	79,99 39,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 369,99 369,99 369,99 369,99 369,99 379,99 449,99
Flugsmuletor 5.0	79,99 39,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 35,99 37,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 38,99 39,99

traße 16 a · 52249 Esch	veile
Menchester United PLCV Master of MagicV	67,99 <b>89,99</b>
Machwarrior 2 - The Close A	- i Mori
Manzoberrenzan	79,99 59,99
Micro Machinas	54,99
Monkey Island 1 V Monkey Island 2 V Monkey Island 2 V NASCAR Racing Acw World of Lemmings (3) A Didtimer-Erlebte Gasch, Teil 2 V	39,99 54,99 74,99
NASCAR RacingA	74,99
Didtimer-Erlebte Gasch, Teil 2V	59,99 47,99
Dundring A	47,99 67,99 35,99
Pacific StrikeA	59,99
Pecific Strike Speech Pack	59,99 37,99 <b>74,99</b> 64,99
Peter PenV	64,99
Pinbell Dreams A Pinbell Dreams 2. A Pinbell Fantesies A	59,99 35,99 59,99
Pinbell FantesiesA	59,99
Pinball IllusionsA Psycho PinballA	I. VOIL
Piratas Gold A Pizze Connection V Police Duest 4	1. Vori 35,99 87,99 67,99 67,99 69,99
Police Duest 4	67,99
Princa of Parsie 2	67,99
Duest for Gfory 4V	69,99
Raifroad Tycoon DeLuxe	79,99 79,99 69,99 74,99
RatributionA	69,99
RaunionV	74,99
Robinson's RaquiamV	79,99 59,99
Rüsselshaim (Detroit)V	59,99 67,99 64,99
Sensible Go(fA	59 99*
Sherlock HolmesV	79,99 87,99 35,99
Sim City 2000 Scenario 1V	35,99
Pizze Connection	79,99 67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)	
Skyreelms of Jorune-Alien Logic F	87,99 79,99*
Spece Duest 4A	28,99
Space Duest 4	28,99 67,99 87,99
SpelunxE	69,99° 87,99 <b>69,9</b> 9
Stone RacersV	69,99
Straat Fighter 2	E0 00
Subwar 2050 Mission DiskA	94,99 47,99 35,99
Super Street Eighter 2 Turke V	35,99
System Shock	79,99
T. F. X	35,99 87.99
The HordeV	69,99
Spece Duest 4	69,99* 79,99 35,99 87,99 69,99 79,99 94,99 35,99
TornadoA	35,99
Tower Asseult (Alien Breed 3) .A Transport TycoonV	54,99 89,99 35,99
Transport Tycoon World Editor V Turrican 2	en nos
Ultime 7 (Die schwerza Pforte) .V	35,99 37,99 87,99 67,99 79,99
Ultima 8 - Peg. Speach Pack V Ultima 8 - Pegen V	37,99
Wergeme Constr. Set IIE	67,99
Werlords 2 Scanario Builder E	79,99 69.99
Ultima 8 - Pag. Speach Pack. V Ultima 8 - Pag. Speach Pack. V Ultima 8 - Pag. Speach Pack. V Wergeme Constr. Set II	69,99 59,99
WormsA	74,99 54,99*
	89.99
X - Wing Collection V (X - Wing plus B - Wing + Imperial Pusuit Zonked A	03,33
Zonke dA	39,99*
IRM/PC CO-ROM	

#### IBM/PC CO-ROM

IDWAYEL CO-KOM	
7th GuastsA	24.99
11th HourA	89,99*
1942 Pecific Air Wer GoldA	69,99
A Hard Day's Night (Beatles) E	67.99
Aces of the DeapV	79.99
Across the RhinaV	89,99*
Action Soccer	i. Vorb
Air SuperlorityA	i. Vorb
Al Dadim - The Genie's Curse V	69,99*
Alian Logic-Skyreafms of Jorunu A	79.99
Alian Olympias V	
Alian OlympicsV Alone in the Dark 1V	59,99
Alone in the Dark I	35,99
Alone in the Dark 2V	59,99
Alone in the Dark 3V	87,99
Anstoss (Incl. Kicker-ProbeABO) V	39,99
Anstoss inkl. World Cup EdV	87,99
Arcede Pool / OvardrivuA	35,99
Archon UltraV	67,99
Armored FistV	84,99
В 17А	35,99
Battla BugsV	79,99
BattledromeV	87,99*
Battle Isla 2V	79,99
Bettle Isle 2 Scenario CDV	54,99
Bettle RaceA	69,99*
Batreyel at KrondorV	67.99
Biing!V	69,99
BioforgeV	89.99
Bob Dylan Highway 61 Interactive. E	87.99

Bureau 13	87,99
Burning Steel Compilation V	49, <b>99</b> 97 99
Burning Steel 2 (Gr. Naval Battlas) E	67,99
Burning Steel 2V	79,99 i Vorh
Caribbeen DisasterV	87,99*
Chaos ControlA	79,99*
Christoph Kolumbus V	89,99
Civilization + Reil. Tyc. DelV	159,99
Civil Wer	i.Vorb.
(All Warright 5 muleitonsA (All Warright F-14 Tomboar, F-15 Strike Ea	01e 2
(All Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Ea + Operation Gesert Storm Scenerios)	
the Verticute of the Ravagar A Dark Tegoba bit 13 Jahra   Das And Capen	54,99 69,99
Campsign, Gunship 2000, History Line 1	914 -1918
Commend & Conquer (Dune 3)A	89,99*
Craature Shock (2 CD's)V	89,99
CrusaderV	i.Vorb
Cybermaga-Derklight Awakening V	i.Vorb.
CyclemeniaA	74,99
Dark LegionsE	59,99 79 99
Dark Forcas	99,99
(Altersfreigebe ab 18 Jahre   V	90.00
Das schwarze Auge (Schicksalski.) V	49,99
Des schwarze Auge 2 (Sternensch.) V	79,99
Des Schwarze Auge 2 (Sternensch.) V [incl. T-Shirt : Limitisets Auflage solange Vor Devid Leedbetter's Golf	35.99
Death GateE	i, Vorb
Der Clou	89,99*
Descant	79,99
Die BoxV	54,99
Die Höhlenwalt SegaV	89,99
Oie verrückte RaflyV	74,99
Oiscworld	75,99° 89,99
Der ReederV	89,99*
Doglight.	35 99
Death Gate	49,99
Inclusive Kicker Probe - Abo I Dregon Lore-Die Legende beginnt V Dungsonmaster 2 V Eerth Commend A Earth Siaga V Earthsiaga Miss.Disk/CD V Earthsiaga Miss.Disk/CD V Entite 3 - First Encounters V Empire DeLuxe V Erban der Erda V Extender Erda V Erthan der Erda V Erthan der Erda V Extender Siagh V F - 117 A Nighthawk A F - 14 Fleet Dafender Gold A F - 15 Strike Engle 3 A Felcon Gold linki Scenarios I Felcon Gold linki Scenarios A Felcon Gold Inki, Scenarios A Felcon Gold Linki Scenarios Stroet Unilmeted Advantures Stroet Unilmeted Advantures	74.00
Dungeonmaster 2V	79,99*
Eerth Commend	74,99*
Farthsiana Miss Disk/CD V	87,99
EcsteticeV	87,99
Elita 3 - First EncountersV	79,99
Erben der ErdaV	79,99*
ExtrectorsA	87,99°
F - 117 A Nighthawk	35,99
F - 14 Fleet Dafender GoldA	69,99
Felcon Gold link! Scenarios)A	33,99 94.99
Felcon 3.0A	35,99
(Bunnann Hack Fentesy Empires Street	59,99 bold
Unlimited Advantures	,,
Oliminated Morellinian;	
Fields of GloryV	35,99 67 99
Fields of Glory V FIFA International Soccar V Fifth Fleet E	<b>35,99</b> 67,99 79,99
Fialds of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99
Fialds et Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 59,99 35,99
Fialds of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 59,99 35,99 79,99*
Fialds of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 59,99 35,99 79,99* <b>69,99</b> 79,99
Fialds of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 35,99 35,99 79,99* 69,99 79,99 87,99*
Fialds of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 59,99 35,99 79,99 69,99 87,99* 99,99 79,99
Fields of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 35,99 35,99 79,99* 69,99 87,99* 99,99 79,99 59,99
Fields of Glory	35,99 67,99 79,99 79,99 35,99 35,99 79,99 69,99 79,99 99,99 59,99 59,99 35,99
Fraints et Glory FRA Interrectional Soccar V Fifth Fleet Flight Commender 2 Ferm. One G. P. + D. L. Golf Formular One Grend Prix A Formular One Grend Prix A Fraddy Pharkas V Front Tege Sports Football Pro '95E Full Throttle Goblins 3 Creet Naval Bottjes 3 Fe Guitty A Gunship 2000 A Gunship	49,79 67,99 79,99 79,99 59,99 79,99* 69,99 79,99* 99,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99
Fraints et Glory FRA Interrectional Soccar V Fifth Fleet Flight Commender 2 Ferm. One G. P. + D. L. Golf Formular One Grend Prix A Formular One Grend Prix A Fraddy Pharkas V Front Tege Sports Football Pro '95E Full Throttle Goblins 3 Creet Naval Bottjes 3 Fe Guitty A Gunship 2000 A Gunship	49,79 67,99 79,99 79,99 59,99 79,99* 69,99 79,99* 99,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99
Fraints et Glory V Fifth Fleet E Fight Commender 2 E Form. One G. P. + D. L. Golf V Formuler One Grend Prix A Fraddy PherKas V Frontlines V Front Pege Sports Football Pro '95E Full Throttle E Goblins 3 V Greet Neval Bottjes 3 E Guistip 2000 A Gunship 2000 III. Scenario A Hammer of the Gods V Harrier Jump Jat A Hattrick I V	45,79 67,99 79,99 79,99 459,99 35,99 79,99 79,99 87,99* 99,99 79,99 59,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99
France of Glory Fish Interrectional Soccar V Fish Theorement of E Fight Commender 2 F Form. One G. P. + D. L. Golf V Fromuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines Front Pege Sports Football Pro '95E Full Throttle F Goblins 3 V Greet Naval Bettjes 3 F Guitty A Gunship 2000 G Gunship 2000 G G G G G G G G G G G G G G G G G G	45,79 67,99 79,99 79,99 35,99 35,99 79,99 87,99* 99,99 79,99 87,99* 79,99 87,99* 79,99 87,99* 87,99* 87,99* 87,99*
France of Glory Fish Interrectional Soccar V Fish Theorement of E Fight Commender 2 F Form. One G. P. + D. L. Golf V Fromuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines Front Pege Sports Football Pro '95E Full Throttle F Goblins 3 V Greet Naval Bettjes 3 F Guitty A Gunship 2000 G Gunship 2000 G G G G G G G G G G G G G G G G G G	35,79 67,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 59,99 35,99 35,99 79,99 87,99 79,99 1,Vorb
France of Glory Fish Interrectional Soccar V Fish Theorement of E Fight Commender 2 F Form. One G. P. + D. L. Golf V Fromuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines Front Pege Sports Football Pro '95E Full Throttle F Goblins 3 V Greet Naval Bettjes 3 F Guitty A Gunship 2000 G Gunship 2000 G G G G G G G G G G G G G G G G G G	49,79 67,99 79,99 79,99 79,99 79,99* 69,99 7
France of Glory Fish Interrectional Soccar V Fifth Fleet Fight Commender 2 Feorm. One G. P. + D. L. Golf Formular One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines Front Pege Sports Football Pro '95E Full Throttle Feotbard Goblins 3 V Greet Naval Bettles 3 Four Fight Golf Social S	49,99 79,99 79,99 35,99 79,99* 69,99 87,99* 99,99 79,99 1,Vorb.
Fraints et taloty V Frish Telectromerotional Soccar V V Fifth Fleet E From One G. P. + D. L. Golf V Formular One Grend Prix A Fraddy Pharkas V Front Poge Sports Football Pro '95 E Full Throttle E Goblins 3 V Gunship 2000 A Gunship	35,99 67,99 79,99 35,99 35,99 79,99 69,99 79,99 87,99 79,99 35,99 35,99 35,99 79,99 35,99 87,99* 79,99 49,99* 1,Vorb. 49,99* 59,99 49,99*
Fraints et sloty	35,93 79,93 75,999 35,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 87,99 1, Vorb. 49,99 1, Vorb. 49,99 1, Vorb.
Fraints et ulory	36,79,99 79,99 35,99 35,99 37,99 79,99 77,99 77,99 79,99 1,Vorb. 49,99 1,Vorb. 49,99 1,99 1,99 1,99 1,99 1,99 1,99 1,9
Fraints et sloty	36,79,99 79,99 75,99,99 35,99 79,99 99,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 79,99 10,99
Fraints et sloty	36,79,99 79,99 35,99 35,99 79,99 99,99 79,99 79,99 35,99 79,99 35,99 79,
Fraints et sloty	36,79,99 79,99 35,99 35,99 79,99 99,99 79,99 79,99 35,99 79,99 35,99 79,
Fraints et sloty	36,793 79,939 35,999 35,999 37
Fraints et sloty	36,79.91 79,99.93 35,99.93 35,99.93 35,99.93 87,99.9 79,99.93 87,99.9 79,99.93 87,99.9 79,99.93 87,99.9 79,99.93 87,99.93 79,99.93 87,99.9
Fraints et sloty	36,799,799,799,999,35,999,35,999,35,999,35,999,35,999,35,999,366,999,367,367,367,367,367,367,367,367,367,367
Fraints et sloty	.45,79.91 79,99.95 35,99.93 35,99.93 35,99.93 87,99.99 87
Fraints et sloty	36,799,799,799,999,35,999,35,999,35,999,35,999,35,999,35,999,366,999,367,367,367,367,367,367,367,367,367,367
Fraints et utility Fish Interretional Soccar V Fifth Fleet E Fight Commender 2 E Form. One G. P. + D. L. Golf V Fromuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines Front Pege Sports Football Pro '95 E Foul Throttle E Goblins 3 V Greet Naval Bettles 3 E Guilty A Gunship 2000 Inkl Scenario. A Gunship 2000 Inkl Scenario. A Gunship 2000 Inkl Scenario. A Hammer of the Gods V Harrier Jump Jat A Hattrick I. V Helmdall 2 A History Line 1914 - 1918. V Horea Collaction (Inca 1-3) V Incredible Cers V Innocent II A Iron Assault A Iron Cross E Jungle Strike J Jungsic Perk (Dino Park) A Kick Dff 3 King of Germeny V King is Duest 7 V King's Duest 7 V Kyrendie 2 (Hend of Fete) V Kyrendie 3 Lends of Lore V	.45,739.39 779,939 379,939
Fraints et talory Fraints et talor	36,799,999 779,999 379,999
Fraints et talory Fraints et talor	.46,799.99 779,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999 3777,999
Fraints et talory Fraints et talor	.46,799.99 779,999 379,999
Fraints et ulory Fraints et ulory Fraint Pleat Fraint Ple	36,739,739,739,739,737,739,737,739,737,739,737,739,737,739,737,937,739,737,937,739,737,937,739,737,937,737,937,737,937,737,937,737,7
Fraints et talory Fraints et talor	.467,993 779,999 779,999 775,9
Fraints et talory Fraints et talor	367,999 379,999
Fraints et ulory Fraints et ulory Fraints et ulory Fraint Fleet Fraint Commender 2 From One G. P. + D. L. Golf From Page Sports Football Pro '95E For Ill Throttle From Page Sports Football Pro '95E Full Throttle From Page Sports Football Pro '95E Full Throttle Football From Naval Bettles 3 Football From Intlude Football From From Page Sports From Page	367,993 779,993 379,99
Fraints et ulory Fraints et ulory Fraints et ulory Fraint Fleet Fraint Commender 2 From One G. P. + D. L. Golf From Page Sports Football Pro '95E For Ill Throttle From Page Sports Football Pro '95E Full Throttle From Page Sports Football Pro '95E Full Throttle Football From Naval Bettles 3 Football From Intlude Football From From Page Sports From Page	367,993 779,993 379,99
Fraints et ulory Fraints et ulory Fraints et ulory Fraint Fleet Fraint Commender 2 From One G. P. + D. L. Golf From Page Sports Football Pro '95E For Ill Throttle From Page Sports Football Pro '95E Full Throttle From Page Sports Football Pro '95E Full Throttle Football From Naval Bettles 3 Football From Intlude Football From From Page Sports From Page	367,993 779,993 379,99
Fraints et talory V Frish Telest E FRA Interrectional Soccar V Fifth Fleet E Fight Commender 2 E Form. One G. P. + D. L. Golf V Formular One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontflees E Goblins 3 V Greet Naval Bettjes 3 E Gulity A Gunship 2000 A Gunship 2000 A Gunship 2000 A Gunship 2000 A Hammer of the Gods V Harrier Jump Jat A Hattrick I V Helmdall 2 A Hattrick I V Helmdall 2 A History Line 1914 - 1918 V Inca Collaction (Inca 1-3) V Incredible Cers V Incredible Cers V Incredible Toons A Iron Assault A Iron Assault A Iron Cross E Jungle Strike E Jungle Strike E Jurassic Perk [Dino Paik) A King S Duest 7 King's Duest Collection (1-6) A King S Duest Collection (1-6) A Kink 19 Play V Kyrendie 2 (Hend of Fete) V Leisure Suit Larry Gollection (1-6) A Links 396&Benff Springs u.Balfry A Links	367,991 779,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 3779,999
Fraints et ulory V Frish Telementional Soccar V Fifth Fleet E FIGHT Commender 2 E Form. One G. P. + D. L. Golf V Fromuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines S Goblins 3 V Greet Naval Bettles 3 E Guitty A Gunship 2000 A Harrier Jump Jat A Harrier Jump Jat A Harrier Jump Jat A Hatrick I V Helmdall 2 A Hell V Heretic A History Line 1914 - 1918 V Inca Collaction (Inca 1-3) V Incredible Toons A Infor Oross A Inferno V Innocent II A Iron Assault A Iron Assault A Iron Cross E Jurassic Perk IDino Park) A Kick Dff 3 Kingdoms of Germeny V King is Duest Collection (1-6) A King's Duest Collection (1-6) A King's Duest Collection (1-6) A Links 386 Data Prairie Dunes E Littla Big Adventura V Lagions A Leisure Suit Larry Gollection (1-6) A Links 386 Data Prairie Dunes E Littla Big Adventura V Loes Arts CI. Adventures V Loes Arts CI. Adventures V Loes Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken) Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken 1 Lucas Arts CI. Simulations A Battlehavk 1, Jak McKraken 1 Lucas Arts CI. Simulations	367,991 779,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 375,999 3779,999
Fraints et ulory V Frish Telest E FISA Interrectional Soccar V Fifth Fleet E FIGHT Commender 2 E Form. One G. P. + D. L. Golf V Formuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines E Goblins 3 V Greet Naval Bettjes 3 E Guilty A Gunship 2000 A Hammer of the Gods V Harrier Jump Jat A Hattrick ! V Heimdall 2 A Hattrick ! V Heimdall 2 A History Line 1914 - 1918 V Incredible Cers V Incr	367,939 779,939 35,939 35,939 35,939 36,939 37,939
Fraints et ulory.  Fraints et ulory.  Fraint Internetional Soccar.  V Firth Fleet.  E Flight Commender 2.  E Form. One G. P. + D. L. Golf.  VA Formuler One Grend Prix.  A Fraddy Pherkas.  V Fronttles.  Front Poge Sports Football Pro '95E full Throttle.  E Goblins 3.  V Greet Naval Bettjes 3.  E Guilty.  A Gunship 2000 inkl Scenario.  A Gunship 2000 inkl Scenario.  A Gunship 2000 inkl Scenario.  A Harmor of the Gods.  V Harrier Jump Jat.  A Hatrick I.  V Helmdall 2.  A History Line 1914 - 1918.  V Inca Collaction (Inca 1-3).  V Incredible Cers.  V Incredible Cers.  V Innocent II.  A Iron Assault.  A Iron Cross.  E Jungle Strike.  Jungle Strike.  Jungle Strike.  E Jungsic Perk [Dino Park).  A King A Duest Collection (1-6).  A King S Duest Collection (1-6).  A Kink of Ya.  King's Duest Collection (1-6).  A Kink of Lore.  V Lagions.  A Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Kirk of Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Kirk of Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Rattlehawk 1942, Then Finest Hour-Miss.  Sacial Wespon of the Lutweffe-4 Miss.  Sacial Wespon of the Lutweffe-4 Miss.  Mad News.  V Magic Carpet .  V Magic Carpet .	467,939 779,939 775,939
Fraints et talory.  Fraints et talory.  Fraint Internetional Soccar.  V Firth Fleet.  E Fight Commender 2.  E Form. One G. P. + D. L. Golf.  VA Formular One Grend Prix.  A Fraddy Pherkas.  V Frontfles.  V Frontfles.  V Frontfles.  E Goblins 3.  E Gullty.  A Gunship 2000.  A Gunship 2000 intil, Scenario.  A Gunship 2000 intil, Scenario.  A Gunship 2000 intil, Scenario.  A Hammer of the Gods.  V Harrier Jump Jat.  A Hattrick 1.  V Heimdall 2.  A Hell.  V Heimdall 2.  A History Line 1914 - 1918.  V Incredible Cers.  V Incredible Cers.  V Incredible Toons.  A Inferno.  V Incredible Toons.  A Iron Assault.  A Iron Cross.  Jagged Allience.  Just Strike.  E Jungle Strike.  E Jungle Strike.  E Jungle Strike.  E Junssic Perk [Dino Paik).  A King Sones for Germeny.  V Kingpin IArcade Sports Bowling).  A King Sones Collection (1-6).  A Kink 918.  A King Sones Collection (1-6).  A Kink 918.  Lands of Lore.  V Last Dynasty.  V Kyrendie 2. (Hend of Fete).  V V Kyrendie 3.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n Play.  Leisure Suit Larry Gollection (1-6).  A Klik n	367,939 779,939 35,939 35,939 35,939 36,939 37,939
Fraints et ulory	367,939 779,939 379,93
Fraints et ulory Fraints et ulory Fraint Internetional Soccar V Frith Fleet Fight Commender 2 Feorm. One G. P. + D. L. Golf V Formuler One Grend Prix A Fraddy Pherkas V Frontines Front Pege Sports Football Pro '95E Full Throttle Footbins 3 V Freet Naval Bettles 3 Full Throttle Footbins 4 Full Throttle Footbins 4 Full Throttle Footbins 5 Full Throttle Footbins 6 Full Throttle Full Thr	367,999 379,99

Monty Python's Waste of Time. Myst	A 87,99 A 79 99
Navy Strike	4 87,99 √ 49,99
Dutpost	A 74,99
Probell Flatesias Deluxa	4 59,99 A i.Vorb. A 69,99*
Polica Duest 4	/ 79,99 \ 34,99* \ 69.99
Privetear Classic	34,99° 87,99
Project Peredise A Protoster A Prototype A	4 69,99° 4 67,99
PsiMaster	/ XO O O O
Robinsons Requiem A	79 99
Sim City 2000 : URK	/ 39,99* \ 79,99* \ 79,99* \ 79,99
Space Duest Anthologia (1-5)A SSN Seewolf Classic	79,99 7 34,99* 7 99,99*
Star Trek Technical ManualE Stonekeap	99,99 87,99* 34,99*
Stonekeap	/ 94,99 1. RG 99
Super Leegue of Hoboken E Syndicate Plus Classoic (Inkl. Date) V	69, <b>99*</b> 34,99*
System Shock (Enhanced CD 8014) V	7 89,99 7 7 9 9 9
Task Force 1942	i,
The Games Compendium	35.99
Tha Lost Eden	79,99 79:99
Thundarscape	35,99
Transport TycoonV	/ 89,99 59.99*
UFD - & Master of Drion	69,99 94,99
(Black Gete, Forge of Virtue, Serpent Isle, Sil Ultime 8 - Pegan (Inkl. Speech) V US Navy Fightars V	99,99 <b>89,99</b>
Voveur V	79,99*
Wecky Wheels	ganze Familio) 87.99*
Wing Commender 2 ClassicA	34,99*
Wing Loth: 1 + 2 DBLUXE Minkt aller Speech Packs & Zusatzdiske Wing Commander 3-Heertof Tiger. V Wings of Glory - Enhancad	99,99 79,99 <b>79,99</b>
Woodstock	54,99 59,99*
Worms A Wreth of the God E X-CDM:Terror f. tha Oeep (Ufo 2). V Zeppelin - Giants of the Sky V Zephyr V	114,99 89,99 69,99*
*	
JOYSTICKS - HARDWARE - ZUE Gravis	3EHUH 49.99
schwarz Алаlog Pro Geme Pad	59,99 39,99
	44,99 <b>209,99</b>
Flight Control Pro	159,99 279,99 259,99
Weapon Control Ruder Pedals Game Card Formular T1 Lenkred Competition Pro	279,99 69,99
	319,99 58,99
Manix Deck, grau	69,99 58,99 139,99
Comena Control Gemanea	64,99
(mit Auto Fire)	35,99 <b>99,99</b>
CD ROM Laufwerke Mitsumi FX 400 Duedro Speed	379,99
Creative Labs Soundkart SB 18 Value Edition SB 16 Multi CD SB 16 Multi CO CSP SB 16 SCSI - 2 SB 16 SCSI - 2 SB AWE 32 CSP SB AWE 32 CSP WaveBlaster II	184,99 249.99
SB 18 SCSI - 2	309,99 309,99
SB AWE 32 CSPSB AWE 32 Value Edition	309,99 489,99 309,99
Occupied To a baseliness	
Orchid Hechnology Drchid Relum 64 MPEG Orchid Wave Booster 2 Orchid Wave Booster 4 Drchid Wave Boostar 4X Drchid SoundWave 32 Pro. Orchid SoundWave 32 Pro/SCS1	599,99 169,99
Orchid Wave Booster 4 Orchid Wave Booster 4X	229,99 319,99
Orchid SoundWeve 32 Pro Orchid SoundWeve 32 Pro/SCS1 Nach Drucklagung indizierta Spiele wa uns salbstvarsfändlich nicht mehr vertr	399,99 iden von
the authorite dish sight make the	iehen





# CAILLING

ährend sich Computerspieler auf einen heißen Herbst einstellen dürfen, bleibt der Abwärtstrend bei den 16-Bit-Videospielen ungebrochen. So war etwa vom Branchenprimus Nintendo in den Messehallen nicht die kleinste Spur zu entdecken, alldieweil ewiger Konkurrent Sega verschämt zur Präsentation in die Büros der Londoner Niederlassung bat. Einzig Sony zeigte Flagge und stellte die brandneue "Playstation" dem europäischen Fachpublikum vor. Zur Zeit ist die Edelkonsole bei uns nur als sauteure Importversion erhältlich, wird aber wohl im Spätsommer zum moderaten Preis offiziell im Laden stehen. So blieb uns also ausreichend Gelegenheit, einen intensiven Blick auf die Angebotspalette bei den PC-Spielen zu werfen. Auf CD-ROM-typische Grafikorglen werden wir auch in Zukunft nicht verzichten müssen, erfreulicherweise steht aber der Spielspaß wieder im Mittelpunkt der Programme.

### Ascon

Für alle Freunde der gepflegten Handelssimulation hat Ascon mit Elisabeth I. ein Mixspiel in der Planung, bei dem Management- und Strategieelemente miteinander verbunden werden. Der geschickte Seefahrer kann wahlweise als Pirat oder einfacher Händler versuchen, die Gunst Elisabeths der Ersten zu erringen. In zwölf Städten bzw. Piratennestern gilt es, Fuß zu fassen und dabei entweder 15 Grundwaren an den Mann zu bringen oder sie als Freibeuter anderen Händlern wieder abzujagen.

Wer übrigens schon immer einmal wissen wollte, was Michael Schumacher neben der Autorennerei noch so alles machen muß, um im Gespräch zu bleiben (nein, nicht nur tricksen und schummeln), der darf sich auf Pole Position freuen. Von Kreditverhandlungen für neue Renngefährte bis hin zu Sponsoren- und Lieferverträge muß sich der Rennstallbesitzer um so ziemlich alles kümmern, was nötig ist, um den Wagen überhaupt auf die Piste zu bekommen. Und steht Euer Bolide erst mal am Start, ist das Rennen schließlich auch noch zu gewinnen...

Pole Position	2.Quartal '95
Elicoboth I	2 Quartal '95

### **Bullfrog**

Kreativbombe Peter Molyneux hält auch in diesem Jahr wieder reichlich Spieleüberraschungen für uns bereit. Unser heimlicher Messefavorit ist ein Fest für alle ausgehungerten Rollenspieler: In Dungeon Keeper übernehmen wir die Konstruktion und Verwaltung unseres persönlichen Privatdungeons. Wem das ewige Heldenspielen also auf die Ritternerven geht, der kann jetzt die Seiten wechseln und Computerpartys mit eigenen Monstern, Fallen und Labyrinthe in den Weg bauen. Wer seine Sache gut macht und besonders viele Helden nach Walhalla schlckt, bekommt einen Energiebonus. Der wird hoffentlich gleich dazu verwendet, neue noch schrecklichere Monster auszubrüten und gemeinere Fallen zu basteln. Da Dungeon Keeper, übrigens wie alle zukünftigen Spiele von Bullfrog, netzwerkfähig ist, können auch gleichzeitig vier menschliche Helden durch unser Dungeon marschieren und so gegen uns antreten. Zusätzlich schlummert auf der CD noch ein vorgefertigtes, 12-Level-



Ascon: Mit Elisabeth I. Iernen wir etwas über das Ränkespiel vergangener Zeiten



Bullfrog: Im zweiten Teil des "Syndicate" Dramas wird in alle Richtungen rotiert



Bullfrog: "My Incredible Superhero Team"

Instant-Dungeon für faule Rollenspielmeister. Im Verwaltungsmodus wird unser Traumverlies isometrisch dargestellt und kann dabei zur besseren Orientierung flüssig rotiert und gezoomt werden. Selbstverständlich steht auch ein 3D-Blick zur Verfügung, der das "texture-mapped" Dungeon und seine über vierzig Monsterarten erst so richtig schön zur Geltung bringt.

Mehr zurück zu den Wurzeln von Bullfrog, sprich zu den Gott-Spielen, führt uns Biosphere. Hier kämpft man als Gentechniker gegen drei Kollegen um die Herrschaft auf einem Planeten. Als Biologe ohne Skrupel bastelt Ihr süße kleine Monster und Killerechsen, die dann hoffentlich in Echtzeit



Bullfrog: Mit "Creation" ab in die Tiefsee

das isometrische Territorium der Gegner verwüsten.

Nach Theme Park, dem Simulator für alle Kirmesfreaks, kommt jetzt Theme Hospital, das Programm für Hobby-Herzchirurgen. In dieser Wirtschaftssimulation basteln wir an einer Kamiere als Manager einer ausgewachsenen Klinik. Wem mehr der Sinn nach blutigen Metzeleien steht, der kann sich als mittelalterlicher Bader versuchen oder in jeder anderen Zeitepoche mit seiner Privatpraxis starten.

Schon etwas länger in der Entwicklung ist Creation. Hier entführt uns Molyneux in eine Wasserwelt gleichen Namens, die von einer großen Bedrohung heimgesucht

wird. In den Ozeanen breitet sich ein künstlicher Pilz aus, der eine giftige Droge produziert und alle friedlichen Tümmler und Thunfische zu mörderischen Bestien macht. Wir tuckern deshalb mit einem Mini-U-Boot durch die Wasserwüste und kämpfen mit Lasern und Beruhigungsstrahlern gegen Pilz und fischige Bösewichter.

Bullfrog: Godzillas Rache in "Biosphere" "Is it a bird, is it a plane? No, it's Superman!" Basierend auf der weiterentwickelten "Magic Carpet" Grafik-Engine entführt uns M.I.S.T. (My Incredible Superhero Team) nach Metropolis oder Gotham City. Unsere Aufgabe: Mit einem selbergebastelten Superhelden für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Der verbessert im Laufe der Handlung seine Fähigkeiten und düst mit immer mehr Power durch Straßenschluchten und Häuserzeilen. Wenn Superheld und Superbösewicht aufeinan-



Bullfrog: In "Dungeon Keeper" klappern die Knochen

dertreffen, fliegen die Grafikfetzen und Wolkenkratzer stürzen wie Kartenhäuser zusammen.

"Polizei, legen Sie die Waffen nieder!" Syndikalisten dürfen sich auf den zweiten Teil der Konzernmetzelei Syndicate freuen. Diesmal gibt's keine "Toten Winkel" mehr, die Städte darf man locker scrollen und zoomen. Totaler Überblick garantiert.

Syndicate 2	3. Quartal 95
Dungeon Keeper	3. Quartal 95
Biosphere	3. Quartal 95
Theme Hospital	2. Quartal 95
M.I.S.T.	4. Quartal 95
Creation	3. Quartal 95

### **Gametek**

Die Softwarefirma aus dem malerischen Berkshire scheint seit "Super Street Fighter 2" Blut geleckt zu haben und präsentierte mit Brutal ein weiteres Prügelspiel der Konsolenklasse. Doch möge man sich nicht durch den Namen täuschen lassen (der für den deutschen Markt aller Wahrscheinlichkeit nach sowieso geändert wird), denn bei diesem im wahrsten Sinne des Wortes tierischen Martial-Arts-Spektakel geht es eher niedlich als brutal zu. In Zeichentrickmanier kämpfen Hase gegen Löwe, Bär gegen Leopard, wobei man wahlweise im Wettbewerbsmodus seine Freunde verdrischt oder im Belt Qualification System die eigenen Fertigkeiten verfeinert.

			-			
Brutal			2	$\cap$	-daline	



### Game It!

	3,5"	CD
Aces of the Deep	74,95	79,95
Battle Bug*		39,95
Battle Isle 2		69,95
Bl 2 - Erben des Titan		44,95
Biing*	69,95	69,95
Bioforge		79,95
Civil War*		74,95
Colonization	76,95	84,95
Command & Conquer*		89,95
Dark Forces		84,95
Descent		69,95
Discworld	64,95	74,95
Dungeon Master II*		79,95
Flight unlimited*		74,95
Hammer of the Gods		69,95
Iron Assault*		69,95
Kingdoms of Germany		49,95
Kyrandia 3		69,95
Little Big Adventure		84,95
Lost Eden*		84,95
Magic Carpet		84,95
Master of Magic*	79,95	79,95
Menzoberanzan	69,95	69,95
NBA Live 95		79,95
Panzer General	67,95	67,95
Renegade		69,95
Sim Town*		69,95
Sternens chweif	66,95	66,95
Super Karts*		84,95
Tank Commander*		79,95
Transport Tycoon	75,95	79,95
UFO & Master of Orion		59,95
US Navy Fighters		79,95
Warcraft		69,95
Wing Commander 3		94,95
Woodruff		59,95
X-COM		79,95
Lösungshefte		19,95
Gravis Analog		39,95
Gravis Phoenix		199,95
SB 16 Value		169.95
SB 32 AWE Value		299,95

Presse sind Stand 4.4.95 - Tagespresse erfragen, wir geben Pressenkungen sofort werter!

\* = noch nicht verfügbar bei Drucklegung Nachnahmeversand DM 9,90 + NN-Gebühr Vorkasse/EC-Scheck: DM 6,90, ab DM 250,- frei

Fame Kreuzthal • 87474 Buchenberg • 07569/92020 • FAX 92022

## SloyLine

Entertainment für Computerund Videospiele GmbH

\*NEU\* Paulin nstr. 50 70178; uttgart \*NEU Tel.07117624399

> Brunnenstr. 19 70372 Stuttgart Tel,0711/557612

Obe Vorstadt 25 71063 Sindelfingen Tel.07031/807353

Werner-Hilpert-Str. 22 34117 Kassel Tel.0561/711389

Schreiberstr. 18 79098 Freiburg Tel.0761/382590

NEU NEU NEU NEU NEU NEU Brunnenstr. 19 70372 Stgt.-Bad Camistatt beim Rathaus Tel.0711/557612

SkyLine TOP-TEN CHARTS

- 1.Wing Commander 3
- 2. Dark Forces
- 3.Descent
- 4.X Com UFO 2
- 5.Bioforge

\*NEU\*

NEE

\*NEU

- 6.The Lost Eden
- 7.NBA Life 95
- 8. Panzer General
- 9.Discworld
- 10.Transport Tycoon

ALLES WIRD BESSER-WIR SIND ES!!!

#### TOP ANGEBOTE

	RENEGADE	1000	DM	79.95	5
í	UFO2-XCOM		DM	99.95	ö
	Across the Rhipe	ė,	DM	99.95	5
	SUPER CARTS	II.	DM	99.95	5
	BIOFORGE	-	DM!	99.95	,

Nur gültig im Mai 95 Ladenpreise variieren

"NEU"NEU"NEU NEU"

OBERE VORSTADT 25 71063 SINGELFINGEN beim "DOMO" 10 Tel 01031 / 80 73 53

Lieferung per NN-Fracht-u. Verpackung DM 10.90 - Expresszuschlag DM 7.00 Ab DM 250,00 Versandkostenfrei

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten

Die Preise der mit \*s.A." gekennzeichneten Titel isgen bei Drucklegung noch nicht vor.

KOMMEN - SEHEN - STAUNEN SIEII



### Interplay

Kaum zu glauben! Wenn alles klappt, werden wir in dieser Ausgabe die PC-Version von Dungeon Master 2 testen. Da wir die Termintreue von Interplay aber inzwischen kennen, haben wir vorsichtshalber schon auf der Messe eine intensive Proberunde mit dem Rollenspiel-Oldtimer gedreht. Kurzfazit: nett, aber mindestens drei Jahre zu spät. Auch der schon seit gut anderthalb Jahren überfällige 3D-Scroller Stonekeep wurde wieder gesichtet. Erscheinungstermin ungewiß.

Zumindest für den Herbst angekündigt wurde Conquest of the New World. In diesem Strategiespiel macht Ihr Euch als Eroberer der Neuen Welt einen Namen. Entweder als Engländer, Franzose, Spanier oder Belgier besiedelt Ihr den amerikanischen Kontinent und werdet dafür mit gerenderten Zwischengrafiken belohnt.

Ebenfalls als Strategiespiel plant Interplay die Lizenzumsetzung von Kevin Costners Regiedebakel "Waterworld". Während Kevin weiter die Dollarmillionen in seinem wäßrigen "MadMax"-Klone versenkt, bemüht sich Matthew "Nam" Stibbes Firma "Intelligent Games" um eine angemessene Computerumsetzung der Ereignisse. Waterworld verbindet Kämpfe in Echtzeit mit Ressourcen-Management und einer durchgehenden Handlung. Man darf gespannt sein, wie Stibbe diesen Genre-Spagat schaffen will.

Als waschechtes Windows-Adventure konzipiert ist Frankenstein. Hier agieren lebende Schauspieler, unter ihnen Tim "Rocky Horror" Curry, in gerenderten 3D-Grafiken. Der Clou an der Geschichte: Wir selber schlüpfen in die Rolle des Monsters und müssen ums Überleben kämpfen.

Frohe Nachricht für alle Orks unter den Strategen.

Conquest of the New World 2. Quartal 95
Waterworld 4. Quartal 95
Frankenstein 2. Quartal 95
Warcraft 2 4. Quartal 95



Interplay: Das Monster in uns allen lebt in "Frankenstein"



Crusade: Bel Greenwoods Strategieepos wird jeder Ritter neidisch

### Greenwood

In die Gefilde des Strategiespiels begibt sich Greenwood mit Crusade, einem mittelalterlichen Schlachtenepos, bei dem sich die Einheiten klassisch im Zugsystem über Hexfelder voranbewegen. Damit das Ganze aber nicht zur reinen Truppenverschieberei wird, haben die Bochumer Entwickler neben einigen Wirtschaftselementen wie Nachschub und Versorgung auch wert auf einen Editor gelegt, mit dem sich der Spieler seine Truppen und die Landschaft selber gestalten kann. Insgesamt 14 verschiedene Kampfeinheiten und sieben verschiedene Gebäudetypen stehen dabei dem Spieler zur Verfügung.

Crusade

3. Quartal '95

### **Infogrames**

Nun hält auch endlich Asterix Einzug ins PC-Genre. Der pfiffige Gallier hat es natürlich wieder einmal darauf abgesehen, Oberrömer Cäsar den Schneid abzukaufen. Deswegen nehmen Asterix und Konsorten die Herausforderung an und brechen zu einer Art Tour de Empire Romain auf. Hinter dieser Geschichte verbirgt sich ein Jump'n Run der gallischen Comic-Art, wo eigentlich alle Zutaten zu finden sind, die wir aus den Comics kennen und lieben gelernt haben. Doch auch an den Puzzlefreund hat Infogrames gedacht und präsentiert uns gleichzeitig einen Denk- und Rätselspaß, der sich besonders an die junge Spielerschar wendet.

**Asterix** 

3. Quartal'95

### Millenium

Daß die ECTS zuerst eine Show der britischen Firmen ist, bewies in diesem Jahr auch Spiele-Oldie Millenium aus Cambridge, die mit vier Neuerscheinungen vertreten war.

In Silverload schleicht Ihr auf der Suche nach einem Kind als Kopfgeldjäger durch eine Westernstadt. Leider haben einige der finsteren Mächte, die diesen wenig gastlichen Ort als ihre Behausung auswählten, etwas gegen Eure Anwesenheit und versuchen Euch mit allen heimlichen und unheimlichen Mitteln den Job zu erschweren. Daß in diesem Adventure die Werwölfe noch die harmloseren Kreaturen sind, versteht sich von selbst.

Ein paar tausend Kilometer weiter östlich, aber genauso jenseitig präsentiert sich das Düster-Adventure The Scroll. In



Millenium: von den Weiten des Wilden Westens zum Terror unserer Zeit

den geheimen Katakomben Alexandrias befinden sich die Überreste eines ägyptischen Zauberkultes, der der Dunkelheit huldigte. Wichtigstes Arbeitsuntensil dieser Spökenkieker-Gemeinschaft war eine Pergamentrolle mit Zaubersprüchen, die dazu angetan ist, die Mächte des Bösen auf die Erde loszulassen. Wie es der Teufel will, wird gerade dieses Papyrus wiedergefunden und der allseits beliebte Kampf Gut vs. Böse kann wieder einmal von vome beginnen.

Extractors wiederum ist auf dem Planeten Zarg angesiedelt. Da auf den heimischen Himmelskörpern langsam aber sicher die Rohstoffe zur Neige gehen, beginnt Ihr, Euch anderweitig umzuschauen. In einem Hindernislauf à la Jump'n Run müßt Ihr versuchen, die Schildgeneratoren der 24 hängenden Welten zu zerstören, um die Länder von Finarj zu erobern.

Als GSG9-Simulator präsentiert sich der UFO-Klone Deadline, bei dem Ihr in 20 Szenarien versucht, Geiseln aus der Hand von Terroristen zu befreien. Aus einer isometrischen Perspektive heraus steuert Ihr Euer gut ausgerüstetes Kommando durch Gärten, Flugzeuge und Lagerhallen, wobei es überlebenswichtig ist, das vorgegebene Zeitlimit einzuhalten.

Silverload	2.Quartal '95
Extractors	2.Quartal '95
The Scroll	2.Quartal '95
Deadline	2.Quartal '95

### Mindscape

Traditionsfirma Mindscape entwickelt unter den Fittichen des Weltkonzems "The Pearson Group" Immer mehr kreatives Potential. Die Amerikaner stellten gleich einen ganzen Schwung an neuen Programmen vor.

So entwickelt der umtriebige Matthew Stibbe die Rollenspiel-Adventure-Mischung Raptor (Arbeitstitel). Unser Held landet in einem scrollenden 3D-Untergrundtempel, löst knifflige Rätsel und meuchett Monster am laufenden Band.

Das schon auf mehreren Messen vorgestellte Render-Adventure Total Distortion der amerikanischen Programmier-









Mindscape: Den Dreadnoughts auf der Spur in "Deathwing"

Mindscape: Jefzt können die Comic Book Aliens kommen



truppe Pop Rocket erscheint im Juli bei Mindscape. In der abgedrehten Mischung aus Adventure und Wirtschaftssimulation schlüpfen wir in die Rolle eines Musikmanagers irgendwann In der Zukunft. Edle Grafik und ein beeindruckender Soundtrack machen Appetit auf mehr. Prügelfans werden auf Warriors warten. In diesem SVGA-Pro-

gramm kämpfen zehn Haudraufs um die Vorherrschaft auf einer mystenösen Insel. Zur besseren Übersicht kann man die Perspektive ändern und eine bewegliche Kamera frei im Raum verteilen.

Wer sich ein heißes Netzwerk-Rennen mit bis zu acht Spielern liefern will, der muß auf Al Unser Jr's Arcade Racing warten. In diesem Vektorrenner erwarten uns 15 unterschiedliche Rennstrecken und 10 Wagen, unter denen wir wählen können.

Einen ganz dicken Lizenzbrocken konnte man mit "Warhammer 40000" an Land ziehen. Das Strategiekampfsystem des englischen Games Workshop stand bisher nur für Electronic Arts nicht ganz gelungenes "Space Hulk" zur Verfügung. Damit der neue Versuch besser gelingt, hat man das amerikanische Leaping Lizard Team um Eric Albers und Chris Green mit der Umsetzung betraut. Unter anderem haben die Jungs schon an "Sim Farm" und "Ultima Underworld" mitgewirkt und sind kreativ mit Matt "Descent" Toshlog verbandelt. In Deathwing können gleich acht Netzwerkkrieger zusammen gegen "gene-stealers" und "dreadnoughts" ins Feld ziehen. Die scrollende 3D-Grafik wird alternativ in VGA oder S-VGA geboten.

Das zweite Programm mit "Warhammer" Hintergrund ist Fantasy Battle. Das Spiel folgt dem Tabletop-Vorbild des Games Workshop, wobei die Action-Strategiemischung aus der isometrischen Perspektive gezeigt wird. Rundenweise kommandieren wir unsere Horden über das

Schlachtfeld und metzeln die Bataillone der Gegner.

Die französischen Grafikzauberer von Cryo arbeiten zur Zeit an einer schauerlich schönen Umsetzung der Dark Horse Comic Crossover von Aliens. In diesem komplett gerenderten Adventure mit Action-Einlagen marschieren gleich vier Space Marines durch monsterverseuchte Raumschiffe.

Deathwing	4. Quartal 95
Fantasy Battle	4. Quartal 95
Warriors	2. Quartal 95
Al Unser Jr's Racing	2. Quartal 95
Total Distortion	2. Quartal 95
Atiens -	
The Comic Adventure	3. Quartal 95

Novalogic

Es darf wieder gevoxelt werden. In Werewolf vs. Comanche fliegen wir entweder die russische KA-50 oder den altbekannten RAH-66 Comanche in die Schlacht. Per Modem oder Netzwerk geht's dabei entweder gegeneinander oder kooperativ zur Sache. Ohne Kumpel kann man auch beide Programmteile als Soloflieger bestehen.

Werewolf vs. Comanche 2. Quartal 95

### **Psygnosis**

Eine Reise in die keltische Vergangenheit der Iren ist Tir Na Nog. In diesem grafisch interessant gestaltetem Adventure begleiten wir Held Culchulainn in das gleichnamige Totenreich, um dem Bösen mal wieder eins auszuwischen. Mystik, Zauberei und ein kräftiger Schuß Runenmagie sind nötig, um Calums Siegel wieder zusammenzusetzen, bevor es im Showdown dem großen Feind ans Leder geht.

Darker ist im Vergleich dazu, wie der Name schon vermuten läßt, eine Spur dunkler als die Lichträume eines Opernsaals. In diesem Shoot'em Up, bei dem

Novalogic: Mil "Werewolt oder Comanche" um die Wellherrschaft





Psygnosis: Der Name ist Programm. Darker (oben) ist eines der dunkleren Shoot'em Ups in diesem Jahr.



Gleich einen doppelten Ausflug in die Welt der Fantasy unternimmt Psygnosis mlt Tir Na Nog (links) und The Ring Cycle (oben).

Ihr aus der Pilotenperspektive die Welt da draußen wahrnehmt, warten diverse Puzzles auf eine Lösung eurerseits.

Ebenfalls in die Richtung Shoot'em Up bewegt sich Damnesia. Grafisch recht ansprechend (gerenderte Feindschiffe, Voxel-Landschaft) müßt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes versuchen, zu Lande, zu Wasser und in der Luft den gegnerischen Retros und Neos das Leben schwer zu machen.

Etwas friedlicher geht es bei Lemmings 3D zu. Jetzt kann man nicht nur die Perspektive im Raum frei wählen, sondern auch das ganze Geschehen aus der Sicht der Lemminge selbst verfolgen. 100 neue Level warten darauf, von Euch geknackt zu werden. Obwohl man uns schon im letzten Jahr ein Demo von L3D zeigte. werden wohl noch sechs Monate ins Land gehen, bevor die grünhaarigen Kobolde ihren Weg ins Händlerregal gefunden haben.

Tank Girl läßt grüßen. She Queen Death Machine macht mit ähnlicher Nonchalance alles platt, wie jene Heldin aus dem Reich des Comic-Universums. Als eine der wenigen Beiträge unter der PC-Rubrik "Plattformspiel" kann sich der schießwütige Spieler auf zehn Level, ein ganzes Arsenal von Waffen und ein nettes Parallax-Scrolling freuen.

Darker	3. Quartal '95
Lemmings 3D	3. Quartal '95
Lemmings for Windows	2. Quartal '95
Ring Cycle	2. Quartal '95
She Queen Death Machine	2. Quartal '95
Tir Na Nog	3. Quartal '95
Damnesia	2. Quartal '95



Soundkar	ten
Sound Blaster 16 Value Edition	172,95
Sound Blaster 16 Pro	235,95
Sound Bleater 16 Multi CD	235,95
Sound Blaster 16 Pro ASP	295,95
Sound Blaster 16 Multi CD ASP	275,95
Sound Blaster AWE32 Value Edition	339,95
Sound Blaster AWE 32	436,95
Gravis UltraSound Max	305,95
Orchid GemeWave 32 plus	258,95
Orchid SoundWavs 32 pro	344,95
Orchid SoundWave32 pro SCSI	448,95
Softwar	6
Gama Runner Quaterdeck	115,00
QEMM 7.5 Quaterdeck	206,95
MS - Space Simulator	115,00
MS - FS Scenery Japan	35,00
MS - FS Seenery NewYork	35,00
MS - FS Scenery Parls	35,00
Bestellung: Mo-Fr 10.00-12.00	
Samstag 10.00-12.30 Versandkosten: Nachnahma 10,00 Vorauskasse 7,50	

20.00 DM

08131/5 51 28

08131/5 52 18

Ausland Intum und Preisilnst-

BTX: Microfun#

Telefon:



### Sales Curve Interactive

Cyberjobe ist immer noch im Datennetz unterwegs und zwangsläufig wird auch das nächste Rasenmähermann-Spiel nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen. The Lawnmover Man 2 - Jobe's War erscheint im Oktober und ist, anders als der Vorgänger, keine Render-Puzzle-Mischung, sondern ein isometrisches Action Adventure, in dem bis zu vier Netzwerk- oder Modem-Cyberkrieger ihrem martiali-

	martiali-	Ausiui
		zwielic Ob ma
		Zuhält
		eigene Gen
	7 2 18 XX	rene
1		tur
	The second second	m
л		A s
	10.71	
		N. I
		8
	TY I	
		1
	100	W
	1 1809	
		is
N.		
		C.
		100
		18
		1
		190

SCI: Hart, aber herzlich – die XS-Fighter räumen auf

schen Handwerk nachgehen. Deutlich "Rise of the Robots" inspiriert zeigt sich XS. In diesem futuristischen Prügelspiel hauen sich gleich 90 Gegner mit Fäusten und ungewöhnlichen Waffen in über 20 Kampfarenen. Selbstverständlich wird auch hier wieder volle Netzwerkunterstützung geboten.

Kingdom O'Magíc ist ein witzig gemachtes Adventure, in dem wir unseren Helden durch neun unterschiedliche Spielszenarios lenken und mit dem intelligenten Maus-Cursor hoffentlich knackige Rätsel lösen.

Kingdom O' Magic	3. Quartal 95
XS	4. Quartal 95
Lawnmower Man 2 -	4. Quartal 95
John's Mos	

### Starbyte

Die Frage, die allen Super-VGA-Ferkeln unter den Nägeln brennt: Wann kommt "Bazooka Sue"? Sie kommt – demnächst. Um die Wartezeit etwas abzukürzen, bietet uns Starbyte den Mafia-Simulator Dime City an. Hier kann jeder Nachwuchs-Don-Corleone sein blutiges Handwerk in aller Ausführlichkeit einstudieren und sich ein zwielichtiges Firmenimperium ergaunern. Ob man dabei Glücksspiel, Einbruch oder Zuhälterei bevorzugt, kann man je nach eigenen Vorlieben entscheiden.

Genau das richtige für den eingeschwoenen Filmfreak dürfte Hollywood Pictures sein. Ohne Vorwarnung erbt
man ein heruntergekommenes Filmstudio inklusive Kino in Los Angeles
und muß den maroden Schrotthaufen mit nicht mehr als 20000 Mark
wieder zum Laufen bringen. Keine
ganz leichte Aufgabe.

Dime City 2. Quartal 95
Hollywood Pictures2. Quartal 95

### Team 17

Armer Amiga. Jetzt werden auch noch die letzten Getreuen wortbrüchig und legen gleich mehrere PC-Programme vor. Allegiance st mal wieder ein Doom-Clone. Wir

schlüpfen in die Rolle eines amerikanischen Drogenbeamten, der sich durch zehn scrollende Missionen ballern muß.

Auch in Rollcage scrollt die Leinwand. Diesmal sind wir nicht mit einem Einzelkämpfer unterwegs, sondern tuckern völlig unblutig mit zehn Spaßmobilen über trickreiche Off-Road Pisten.

Am interessantesten am Team 17-Stand: Witchwood, das Konsolenspiel für den PC. In diesem Rollenspiel aus der Vogelperspektive steuern wir einen niedlichen Helden durch ein in alle Richtungen scrollendes Märchenland.

Allegiance	2, Quartal 95
Witchwood	2. Quartal 95
Rollcage	2. Quartal 95

### SSI

Kurz vor der Fertigstellung, die SSI-Eigenentwicklung **Thunderscape**. In diesem völlig neuen Spielszenario, das nichts mehr mit den alten AD&D-Welten zu tun hat, steuern wir unsere Party durch scrollende 3D-Dungeons und meucheln Monster per strategischem Rundenkampf.

Wer alte Schlachtfelder in Panzer General kennt, wird mit Heißhunger den zweiten Teil erwarten. Hier bewegt sich der Hobby-General im pazifischen Krisengebiet und schlägt sich entweder als Japaner oder Ami durchs Leben. An der eigentlichen Engine hat sich, Gott sei Dank, nichts geändert.

Spielerisch etwas anders, aber nicht weniger komplex wurde der Strategiekampf in Steel Panther gelöst. Hier führen wir einzelne Panzer in Echtzeit in die Schlacht. Die Szenarios werden wie-



Team 17: "Witchwood", das Rollenspiel im Konsolenlook

Kämpfen Sie für den Erhalt der Weltordnung

### NAWY STRIKE TASK PORCE COMMAND









### Echte Strategie für echte Konflikte

### MICRO PROSE

MPS Software Distribution GmbH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE GERÄTE MIT CD-ROM

der aus der Vogelperspektive dargestellt und auch auf die beliebten Hex-Felder muß der Computer-Stra-

tege selbstverständlich nicht verzichten.

In die Zeit von Alexander dem Großen entführt uns The Ancients. Der strategische Rundenkampf wird diesmal aus der isometrischen Sicht dargestellt, was bedeutet, daß die einzelnen Einheiten in herzallerliebsten Animationen zu bewundern sind. Wenn zum Beispiel eine Herde Kriegselephanten durch eine griechische Einheit trampelt, dann bleibt kein Auge trocken.

Thunderscape	2. Quartal 95
Steel Panther	2. Quartal 95
The Ancients	2. Quartal 95
Panzer General 2	3. Quartal 95

### **Time Warner**

Mittlerweile hat der amerikanische Medienriese dank etlicher Zukäufe ein beachtliches Unternehmen auf die Beine gestellt, das uns in der nächsten Zeit mit einem Sortiment quer durch die Angebotspalette erfreuen wird.

Striker '95 präsentierte sich als ein Fußball-Spiel, bei dem sich Stürmer, Libero und Verteidiger dank eines rotoskopischen Verfahrens wirklich wie richtige Menschen und nicht wie Männchen über den grünen Platz bewegen sollen. Ob sich Striker im Vergleich zum ganzen Überan-



Virgin: In "Tilt" sind die Tische komplett gerendert

gebot diverser anderer Anbieter als der große Wurf herausstellen wird, bleibt bis zum Mai abzuwarten.

Freunde der deftigen Prügelei können dafür jetzt schon auf Konsole sehen, womit Primal Rage im August den PC-User aufmischen will. Da kämpfen lebensechte Dinos gegen andere urzeitliche Monster, daß im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen fliegen. Mamis und Papis werden wieder augenrollend stöhnen, Junior indessen dürfte mehrere Wochen nach dem Erstverkaufstag wohl nur noch brüllend und schnaubend vor dem heimischen PC sitzen.

Etwas gewaltfreier, aber dafür nicht weniger martialisch geht es bei Conqueror: AD 1086 zu. In elnem Mix aus Rollenspiel, Strategie-Elementen und einem Adventure müßt Ihr versuchen, durch Heirat, Schlachtenglück und politischer Intrige die Herrschaft über das gesamte Königreich zu erlangen. Dabei wird die ganze

Szenerie aus der Perspektive des Helden präsentiert. Die Entwicklungsfirma Software Sorcery jedenfalls hat weder Zeit noch Mühe gescheut, alles grafisch so ansprechend wie möglich zu gestalten. Spätestens im Juli wird sich herausstellen, ob auch das Spieldesign das hält, was die

Bilder versprechen. Als videounterstütztes Brettspiel hat es sich weltweit 2.000.000 mal verkauft, jetzt dürfen wir auch auf dem PC nach den verlorenen sechs Schlüsseln suchen. Bei Atmosfear müßt Ihr nicht nur den ominösen Torwächter austricksen, sondern könnt auch im Multiplayer-Modus Euren Kumpels zeigen, wer der beste Fantasy-Spieler ist.

Aus internationalen Spielhallen frisch auf deutsche Festplatten möchte sich im Oktober gerne T-MEK installieren. Hinter diesem kryptischen Namen verbirgt sich ein recht futuristischer Combat Simulator, bei dem man zwei panzerähnliche Gefährte aufeinander hetzt. Wer es schließlich geschafft hat, sich erfolgreich durch alle Arenen zu schießen, hat zum Schluß die Ehre, seine Kräfte mit Nazrac dem Eliminator zu messen.

Striker	2. Quartal '95
Primal Rage	3. Quartal '95
Conqueror: AD 1086	3. Quartal '95
T-MEK	3. Quartal '95
Atmosfear	3. Quartal '95

### Virgin

Neben den beiden, an anderer Stelle im Heft vorgestellten Knallern Heart of Darkness und Command & Conquer konnten wir an echten Neuheiten den Super-VGA Flipper Tilt bewundern. Wir treiben die Stahlkugel erstmalig über gerenderte Tische und können dabei zwischen der Draufsicht und einer "natürlichen" Sicht von schräg vorne wählen. Für Abwechslung sorgen gleich zwölf unterschiedliche Tische, die teilweise über zwei und mehr Etagen gehen.

Tilt 4. Quartal 95



Time Warner: Nach dem Erfolg als 8rettspiel kommt Atmosfear (oben) jetzt auch für den PC.

Conqueror (rechts) hingegen ist eine echte Premiere



### BEN HIGHWAY TO HELL...

79,95 69,95 79,95 99,95

39,95 79,95 99,95 99,95

99,95

39,95 89,95 E9,95 44,95 89,95"

	3,5	CD	
£1th Hour		99,95"	F-14 Sata
1942 Pacific Air Wor	109.95	99,95	Fairway to Heaven
5th Flori	89,95	E9,95°	Faicon Gold
Action Soccer		01,95"	Fantosy Fest
A-Troin 4		99,95"	Fantosy Fieldom
Aces of the Deep	89,95	89,95	Fost Attack
Aces of the Goop Data	39,95	,	REA Soccer
Across the Rhine 1944		99,95'	Florningo Tours
Advanced Squad Leader	99,95'	99.95	Reshbook
AJ-Qudim	89.95	79.95	Flight Commander 2
Aloddin	79.95		Flight of the Amezon Queen
Albino	,	1.9.	Flight Unlimited
Alien Lagocy	89,95		Formula 1 GP
Alien Logic - Joruno 1	89,95	89.95	Front Linus
Alone in the Dork Deloxe (1-2)		99,95	Erent Page Sports Beseball
Alone in the Dark 3		99.95	Front Page Sports Football 9
Anstell	79,95		Full Throttle Voll Gas
Anstall World Cap	59.95	99,95	Godget
Ace you arraid of the Dark	- /	E9.95'	Gen.
Armored Fist	89.95	E9,95	Ghengis Khan 3
Atori 2600 Action Pock		59,95	Goblins 4 Woodruff
Name Euros	79.95	19,95	Guilty
Nottle Isle 2	89,95	89.95	Gunshia 2000
Bottle Isle 2 Data		59.95	Hommer of the Gods
Battle Roce		79.95	Hordboll 4
Scrtlecraiser 3000	89,95"	89.95	Hardball 4 Date
Bazooka Sue	99,95'		Horvestur
Batrayal at Riander	89,95	89,95	Hattrick [[karion]
Eig Red Adventure	E9,95	89,95	Hell
Biotorge		99.95	Haratic
Blackbawk	79,95		High Sees
		_	Höhlenweil
Informi		AN	Hokus Pokus
IMIQIMI	711	GI	Indiana Jones Desktop Adv.
			Inferno
ed to 1	00.071	00.071	La d Av. Lo.

### Informierter

1111411111	GIII	61
Elood Bowl	89.95	89,95
Eloodnet	89,95	89.95
Bob Dylan		E9.95
Brack Thru	59,95	,
Brett Hull Hockey 95	89.95	
Bundesligo Monoger 3	89,95	89,95
Barroo 13	89,95	89.95
Burning Steel 2	99.95	99,95
Barried in Time		E.Y.
Cadillocs & Dinosours		89.95
Connonlodder 2	79,95	79.95
Caribbean Disaster	89.95"	99,95
Caltic Toles	99,95*	.,,,,
Choos Control		89.951
Charthreaker	79.95*	79,95
Gyllization + Colonization		99,95
Ovil Wm   Empire)		E9.95'
Clockwerz	79,95°	79.95
Cobra Mission	99.95	

	64.	_	
D		3, 5	CD
ō.	Pinball Fantasias Deluxa		89.95
951	Pinbalt Musions	69,95*	69.95*
95	Pinbof Wizard		89.95
95	Populous 2 Powermoneer	49,95	49,95
95"	Power		1.V.
95"	Prisoner of Ice		E.V.
95	Privateer I		49.95
95	Prolotype		89,95
	Psycho Pinball	79,95'	79,95
95	Quorantine	79,95	79.95
40.04			

### Schneller

,	T. A. C. C.		
5	Quest for Glory 4	99,95	99,95
í	Railroad Lyrnon Deluxe	109,95	99,95
5.	Roptor	107,23	69.95
ŝ	Rayunlaft 1 Straths Passession	89,95	89,95
	Revenleft 2 Stone Prophet	07,23	89,95
	Rabel Assault		89,95
5	Renegode		89,95
	Retribution	89,95	89,95
2	Riddle of Moster Lie	07,73	1.1.
5		99,95*	1. 1.
5	Romance of 3 Kingdoms 3	77,73	10.01
2	Sage von Hietoom 1	08.00	49,95
	Som & Max	99,95	189,95
	Schatten des Imperiums (Bottle Isl		1.7
5° 5	Sensible World al Soccer	79,95*	79,95
3	Shodow Caster		49,95
5	Shanghai 3		89,95°
5° 5° 5	Silent Huntin	100.01	1,1
	Sim City 2000	109,95	99,95
2	Sim Isle Rainforest		99,95*
5	Sim Yover	99,95	99,95*
2	Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
555555555555555555555555555555555555555	Simon the Sorceror 2	40.014	99,95
	Slipstream 5000	89,95"	89,95
	Space Academy	89,951	89,95
5	Space Pirates		99,95
2.	Space Quest 6		99,95
5	Space Quest Deluxe (1-5)		99,95
5	SSH-21 Seawoll		49,95
5'	Stolingrad (AH)	99,95	99,95
5	Ster Control Deluxe (1-2)		49,95
5	Star Crusader	89,95	89,95
5	51cm 71 ok - 25th		99,95
5	Star Teek - Deep Space 9		99,95'
	Star Trek - Judgement Rites	99,95	LV.
	Star Trak - Next Generation		109,95
5 5'	Star Trok - Starffort Academy		99,95
5'	Star Trek - Technical Manual		99,95
	Star Wors Screensover	49,95	
5	Starlord	109,95	99,95
5'	Stonelcaep		99,95"

### Jetzt auch Ladengeschäft Die neue (alte?!) Nº1.

Aktueller

E.V 99,9 99,9 1.V 79,9 E9,95 B9,9

99,95 89,95' 89,95' 89,95' 89,95 79,95 89,95 79,95

Infarno
International Tennis Open
International Tennis Open
Iron Assoult
Jagged Alliance
Jazz Technishit
Tettighter 3
Jungle Strike
KA-50 Hokum

KA-50 Holeum
Kings Guest 7
Kings Guest 7
Kings Guest 16
Kings Guest Guest 16
King

Lemmings 3 Links 386 Links Kurse Little Big Advanture Loodstar Lords of Midright Lords of the Rootins

Colonization + Civilization		99,95
Comonche	99.95	99.95
Command & Conquer		19,95
Creature Shock		89.95
Crone Patrol		89.95
Crusoder		99,95
Cyber Judas		19,95
Cyberia		99.95
Cybermago		99,95"
Cyberspore	69,951	89,95"
Cyberwest		189,95
Cyclemania		79,95
Cyclones	89,95	89,95
Doedalus Encounter		99,95'
Dark Forces		99,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Das Ami	99,95	99,95
Down Patrol	89,95	89,95
Death Gate		99,95
Demolition Man	119,951	89,95"
Depth Owellars		69,95
Dat Eoulöwe	69,95	
Die Reeder		99,95
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79.95	79,95
Die Siedler	89,95	
Die große Robey		89,95
Discworld	89,95	89,95
Dominus	119,95"	89,95"
Doom Utilities Vol. 3		49,95
Dragon Lora		89,95
Dragons Tail		99,95"
Dreamweb	89,95	89,95
Drug Wars		91,95
DSA 1 - Schicksolsklinge	79,95	79,95
DSA 2 - Sprochdisk	34,95	5, 0.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Größ	er	

Elisabeth
Elita 3
Empire Beluze
Epix Pinboll Delure 1-3
Erben der Erde
Eys of Eeholder Deluze (1-3)
E-14

Lost Eden		89,95
Lother Matthins Super Soccer	79,95	
Lucasarts Gassic Advanturs		99,95
Lucusarts Classic Simulations		99,95
Mad Hews	89,95	99,95'
Magic Carpet	1,7.	99,95
Magic Corpet Data		49,95
Magic of Endoria	99,95	
Magic the Gathering		99,951
Mamac Mansion 2	99,95	99,95
Morra Pola		19,95"
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Grom + UFO 1		99,95
Mechlords		į.Υ.
Mechwartior 2	89,95°	89,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines	89,95	89,95"
Metaltack 1 Earthsiega	89,95	89,95
or a lateral to the contract of the contract o	40.074	

	89,95	Methwartior 2	89,95	
89,95	89,95	Monzoborranzan	89,95	89,95
119,95"	89,95"	Metal Marines	89,95	89,95"
	49,95	Metaltuck 1 Earthsiege	89,95	89,95
	89,95	Metaltuck 1 Earthsiege Data	49,95	
	99,95'	Metaltech 2 Battledrome	89,95	89,95
89,95	89,95	Micro Machines 1	59,95	
	91,95	Might & Magic Belana (3-5)		99,95
79,95	79,95	Might & Magic Heroes	89,95	89,95
34,95	5.0.	Mission Critical		99,95
79,95	79,95	Monthy Python		89,95
		Mysl		99,95
		Mystic Towns		69,95
er		Nascar Rading	89,95	79,95
		Navy Strike	99,95	99,95°
19,95		HBA Live 95		99,95
89,95"	19,95	NHI Hockey 95		119,95
	89,95	Noctropolis		99,95
89,95		Novestorm		89,95
	99,95'	Oldrimer		59,95
	ï,Y.	Orion Conspiracy		89,95*
89,95	89,95"	Pocific Strike	89,95	
89,95	89,95	Partzer General	89,95	nh 59,95
	79,95	PGA Tour Golf 486		99,95
99,95	99,95	Phontosinagoria		109,951
	99,95	Picture Perfect Gell		89,95"
189,95	99,95	Pinball Oreams Deluxe		89,95

Strike Commander		49,95
Subway 2050	109.95	99.95
Subwar 2050 Data	39.95	5.0.
Super Korts	89,95	89.95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	79,95
Supreme Worrior		189,95
Syndicate 1		49.95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	79,95	79,95
Task Force 1942		39,95
Tongletion		99.95
Termingtor Future Shock	99,95"	99.95
Terminatar Rampage	89,95	- 4
The Citadal	89,95°	E9,95'
The Lost Dynosty		109,95
Thema Park	89,95	89,95
Thunderhowk 2		1,1.
Tie Fighter	99,95	99,95
Tie Fighter Dates	39,95	5. Q.
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tyroon Editor	39,95	
Treasura Hunters Inc.		99,95
Sop Gun		99,95'

Stone Rocers Church Rock 79,95 79,95

### Besser

Turricon 2		79,95
UFO 1 + Master at Orion		89,95
UFO 2 1X-COM)	109,95	99.95
Ultima 7 Deluxe 11-21		119,95
Ultima B inc. Spench Pack	109,95	189,95
Ultima Underworld Delaxe (1-	2) -	119,95
Under a Killing Moon		19,95
US Navy Fighters		99,95
US5 Titanderaga		89,95
Wacky Wheels	79,95	69,95
Wareraft 1 Ons & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	
Warlords 2 Data	79,95	
Wetlands		LV.
Wing Commander 3		79,95
Wing Commander Armedo	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2	1 -	79,95
Wings of Glory		69,95
Wanning Past		99,95
Wolf	89,95	79,95
World Cup Golf		69,95
World Hockey 95		89,95"
X-Wing Dates	ab 49,95	5.0.
X-Wing Deluxe		79,95
Zorre .		1005

PC PC-CB MAC MAC-CB SANDED SEBA 32X MEDADEDEVE MEDA CB GAMBBOT SPIEBBES 300 SDBY PLANETATION LASERDISKS COMPUSSO VIEDOFPIESZEPISSCOBIFTED ADEALIER WELL MESIB CD S COMICS ANIMS VIDEO

Vaisonáponschola 10,50 DM - Explass 8 DM - Sithaisoniskorron 3 DM - Softwareress 3 DM - Vaisonákostenlisi ob 250 DM - Helbes Johi Ganadia aul Noid- and Sollwore - Es gallen unasre AGE - Littünau und Praistidationgen vojakahlae - LV, 2xw - 'Sel Anzelganschluß nach antit erbillibit - Anzelganschuß 12,4,9. - Illehova i hell ist alna Fistigo da Carolinoon Fatzleinonach film - und Mexicilles Gambil.

Torolleton anszno	Ant CD	20	25	olcher Str. 71a 9 Pulhelm Preisilsien anszng	Ani	CD 3,5		02238-83276 Pressistenaunzun Anl CD 3
TH HOUR 942 PACIFIC A W GOLD CES OF THE DEEP CROSS THE RHINE	DA: 89	77	İ	HAMMER DE GODS	DA' DV'	80 86 78 86 69 69	ı	STAR TREK INTERACTIVE EV 99 STAR TREK: THE N GE. DV 80 STONE RACERS DV 60 SUPER KARTS DA' 88
LIEN LOGIC-SKYREAL.	DV 80 DA 79 DV 64 DV 62	- 1	4	HUGO INCREDIBLE TOONS INDADINATE DESIRE	DA EV	B2 59 59		SYSTEM SHOCK DV 86 2
LONE IN THE DARK 2 LONE IN THE DARK 3 RMDRED EIST ATTLE BUGS ATTLE RACE	DV 86 DA 74 DV 80 DA 88	74 86	Ewin	HOLAND CANVAS SCOT ROLAND CANVAS SCOT INTERN. TENNIS DAEN		349,- 469,- 79 59	unwan	(7th Goest, Indy Car Racing and Tracks, Hand of Fale, Lands of Lore) THE INGRED. MACH. 2 OA 69
ATTLEDROME ATTLETDADS AZODKA SUE IG RED ADVENTURE	DA DA DA	49 62 86 68	and the same	IRDN ASSAULT IRDN CRD5S JAZZ JACKRABBIT	DA	80 80 80 79 58	9	THE LOST EDEN DA 80 THUNDERSCAPE DA 82 TOWER ASSAULT DA 62 TRANSPORT T. W ED DV
IING! IDFORGE LACK HAWK	DV 68	79 68 66	eranfr	JOY OF SEK JUNGLE STRIKE	DA' EV DA	75 74 74 86	ranf	4-fach CD-Rom 385
LOODNET DB DYLAN HIGHWAY DPPIN UNDES MAN. 3 SUPP	EV 86 DA 59 DV 55	55	Bralle	LEGIONS 3	DV DA	80 80	- Entitle	Optical Storage Stingray \$222 4-lach CO-Rom, EIDE  US NAVY EIGHTERS DV 66 USS TICONDEROGA DA 66 VOYEUR DA 66
PREISLIS	ST	E	I	LITTLE BIG ADVENTURE	DA DV DA	80 89 80 68 73		VOYEUR WACKY WHEELS WAKE D.T.RAVAGER WAR UNLIMITED DV 86
nci, umfangreiche ware kostenios ystemangabe anf	unter		i id	MAGIC CARPET MAGIC CARPET DATA	nv	83 87 59 75	cht +	WARCAFT DA 79 WING COMMANDER 3 DY 183 WINGS OF GLORY DV 79 WOODRUFE & THE SNIB DV 79 X-COM:TERROR EROM. DV 88
ARIBIAN DESASTER ENTRAL INTELIGENCE HESSMASTER 4000 T.	DV B6 DA 79 EV B9	Øñ.	ALC: U	MASTER DE MAGIC MASTER DE DRIDN+UFD MECHWARRIDR 2	DA DA	69 69 68	3	
HARTBREAKER HADS CONTROL DLDNIZ + CIVILIZ. DMMAND & CONQUER DMMANDER BLDOD	DA: 88 DA: 88	68	AS HE	MERLIN CHALLENGE METAL MARINES	DA.	80 80 83 78 72		Silngray #222 41ach/EIDE 38 TEAC - 4lach/EIDE, ContioNer 41
OMMANDER BLOOD REATURE SHOCK RUSADER YBERIA	DV 80 DV 89 DA 89		and frag	NAVY STRIKE NBA LIVE 95 (BASKETO) NHL HOCKEY 95	DA' DA DA	89 89 79	orantrag	SOUNDKARTEN
YBEMAGE YCLONES ARK FORCES ARK LEGIONS	DV 88 DA 80 DV 99 EV 61	80 61	andler	NDVASTORM DLDTIMER 2	DA	89 86 80 69	77	ROLAND SCD-15 45
ARK SUN 2: WAKE OF AS AMT AS SCHWARZE AUGE 2 AWN PATROL		80 79 86	컆'	Action Replay Manipullers Games; shend	lichu	189,	Ĭ	WAVE POWER 27 SoundRigger 16 Value 16
EPTH DWELLERS 30 ER BAULOWE (WIN) ESCENT ISCWORLD	DA 59 DV DA 79 DV 85	86 73	111	P. GABRIEL'S XPLORA 1	DA EV	74 74 89 89	- F	SoundBlaster 46ASP MnltiCD 31 SoundBlaster AWE32 VALUE 37 SoundBlaster AWE32 ASP 50
IE HÖHLENWELT SAGA IE SAGE V NIETDOM IE VERROCKTE BALLY	DV B9 DV 55 DV 75	10	guard	PINBALL FANTASIES DEL.	DA. DA	88 75 69 64 68	밀	DRCHID SoundWave 32 pro 33
XKX 2 UTILITIES RAGON LORE-THE LEG. RUG WARS ARTH COMMAND	DV 75 EV 88 DA 74		2 8 8	POWER DRIVE PROJECT PARADISE	DA . DA . DA	68 59 69 79	2	SPEA Modia FX 27
ARTHSIEGE PIC PINBALL 1-12 RBEN DER ERDE 14 FLETTDEF, MISSION II A INTERN SOCCER	DV 93	86 92 80 52	Liebjy	PSYSCHO PINHALL DUEST FOR GLDRY 4 RAPTOR	DA. DV.	86 80 69 69	10	TERRATEC GOLD 16 10 TERRATEC MAESTRO 12 WAVE 66
FTH FLEET	DV 69 EV DA 79 EV	69 B0 80 74	distant	RENEGADE - BATTLE . RETRIBUTION REUNION	ĐA DA, DA,	79 79 68 68	disrer	MOTHERBOARO S
LIGHT OF THE AMAZON. DRMU 1 GRAND PRIX RONTIER-FI. (ELITE 31	DV 68	4.6	Hand	RISE OF THE TRIAD S.U.B. SENSIBLE W. D. SOCCER'	DV. DV.	96 79 7B 89 67 63		258RB Cache, Vena Lecal / ISA 486DK-80 AMD VESA 54 258KB Cache Vesa Lecal + ISA
RONTLINES UTURE DIMENSIONS IUNSHIP 2000 REAT NAVAL BATTLE 3 ALLOWEEN HARRY 1-4	DA B2 DA 48 DA 80 EV	48		S'M TOWER	ĐA.	69 89 89 80 80 86 80		486DK4-100 AMD VESA 54 68 Cacho Vesa Lacal 158 586-66 INTEL PCI 85 586-90 INTEL PCI/VLB 151



PLZ/Ort

# 

or mehr als zwei Jahren bescherten uns die Westwood Studios mit Dune 2 ein Strategiespiel ganz besonderer Klasse. Trotz der "2" im Titel handelte es sich nur thematisch um eine Fortsetzung des eher schlechten als rechten Adventure- und Strategie-Mixes von Cryo. Der Erfolg von Dune 2 basierte vielmehr auf drei gekonnt in Szene gesetzten Elementen, die zu einem stimmigen Ganzen vereint Presse und Spieler zu Begeisterungsstürmen hinrissen: Das gelungene Hinüberretten der Atmosphäre des Erfolgsromans, ein durchdachter, lebendiger Wirtschaftsteil und der aufregende, jedoch niemals zu hektische Strategiepart in



D-Day 2000: Eure Truppen gehen an Land



Tiberium statt Spice: Harvest for Money



Der Mech-Powersuit Eurer Fußtruppen

Von Westwood Studios, dem Team, das solche Erfolgsprogramme wie Dune 2, Lands Of Lore und die Kyrandia-Serie hervorgebracht hat, erwartet die Strategenwelt derzeit den bislang beeindruckendsten Echtzeitkrieg.

Echtzeit. Jetzt soll das Erfolgsrezept in zeitgemäßem Gewand innerhalb eines neuen, futunstischen Szenarios wiederholt werden.

Grund der Streitigkeiten ist diesmal das zum Ende unseres Jahrhunderts entdeckte Mineral Tiberium. Die Zusammensetzung aus Metallen wie Eisen, Chrom, Beryllium und Uran avanciert schon bald zum begehrtesten Rohstoff der Erde. Da das Vorkommen sich vor allem auf die Länder der dritten Welt konzentriert, gerät das bisherige ökonomische Gleichgewicht kräftig ins Schwanken. Die Machtverhältnisse einer Welt, deren Regierungen ohnehin schon durch die Ränkeleien machthungnger Konzerne zermürbt sind, verteilen sich neu. Zwei Parteien kristallisieren sich dabei als ernstzunehmende Rivalen heraus: die "Global Defense Initiative" und die "Brotherhood Of Nod". Während die ersteren edlen Zielen wie dem allgemeinen Interesse aller Nationen dienen, erlag die "Brotherhood Of Nod" solch niederen Instinkten wie Macht und Reichtum. Da sich die Kräfteverhältnisse beider Parteien zu Anfang des Spieles gleichen, entscheidet Ihr, welcher Seite Ihr beitreten wollt.

Der rein isometrische Blickwinkel von Dune 2 wich einer plastischeren Sicht von schräg oben, die gepixelten Gebäude und Truppen machten gerenderten Einheiten Platz, die das Auge des Spielers noch tiefer in die vorgespielte Realität entführen sollen. Diesen Eindruck verstärken Full-Motion-Videos, die nicht nur bei vorbestimmten Handlungsabläufen, sondern auch an vom Verlauf eines individuellen Spieles abhängigen Stellen das momentane Geschehen untermalen. Um Euch die Story und den Plot des Spieles plausibel näherzubringen, empfangt Ihr die Berichte vier konkurrierender Nachrichtensender, die ganz im CNN-Stil von sachlich-neutral bis reißerisch über die momentane Weltlage unterrichten. Insgesamt 60 Minuten gerenderten Filmmatenals werden das Schlacht-



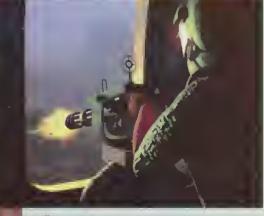




Die streng isometrische Perspektive des Vorgänger-Programmes "Dune 2" wich einer plastischeren Sicht von schräg oben, die die Räumlichkeit der gerenderten Gebäude und Einheiten noch unterstreicht

Wie seinerzeit die Gewinnung von "Spice", sorgt nun der erfolgreiche Abbau von Tiberium für den wirtschaftlichen Wohlstand zum Bau neuer Militärressourcen. Von Hangaren über Panzerfabriken bis hin zu Raketensilos erschafft Ihr sinngemäß die ganze Riege der Dune 2-Gebäude neu. Gerade vom Fließband kommenden Einheiten wird sogleich per Mausklick ein Einsatzort vorgegeben. Dort angekommen verteidigen sich Eure Truppen selbst, sobald ein Gegner in Reichweite ihrer Waffen auftaucht. Sie verharren tapfer an diesem Platz, bis Ihr ihnen ein neues Kampfgebiet zuweist. Per frei in seiner Größe variierbarem Rahmen könnt Ihr in Command & Conquer endlich auch ganzen Verbänden auf einmal einen Zielort vorgeben. Das zunächst in ungewissem Schwarz liegende Feindgebiet klärt sich mit dem Vorrücken Eurer Truppen nach und nach auf, bis Ihr schließlich die Feindbasis, das Hauptziel Eurer Angriffe, ausfindig machen könnt.

Das actionlastige Echtzeit-Strategiespiel, das auf "lästige" logistische Probleme wie Treibstoff- und Munitionsnachschub gänzlich-verzichtet, soll durch einen Modem-Spielemodus einen zusätzlichen Unterhaltungsbonus spendiert bekommen. Ab einem 486er DX mit 4 MByte RAM könnt Ihr am Krieg der Rendersoldaten teilnehmen.



Über 60 Minuten an gerenderten Zwischensequenzen verwöhnen Euer Auge



Name: Command & Conquer

Hersteller: Westwood / Virgin

Erscheinungstermin: Mai 1995



avid W. Bradley dürfte Rollenspielern noch in guter Erinnerung sein, denn sein kreativer Kopf ist verantwortlich für die besten Ritter- und Monsterepen aller Zeiten - die "Wizardry"-Serie der amerikano-kanadischen Firma SirTech. Nach der etwas rüden Trennung von seinem ehemaligen Arbeitgeber fand Bradley offene Türen in Texas und entwickelt seitdem für Origin. Sein erstes Produkt, Cybermage -Darklight Awakening, soll deshalb noch im Juni erscheinen. Bradley hat sich dabei etwas aus den eigentlichen Programmieraufgaben zurückgezogen und werkelt mit Produzent Warren "System Shock" Spector an Plot und Design.

### Cybermage

Was auf den ersten Blick wie ein weiterer "Doom"-Klone aussieht, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als Action-Spektakel mit Tiefgang und Witz. Wir schlüpfen dabei in die scrollende 3D-Perspektive unseres Cyberhelden und kabbeln uns mit den mysteriösen Sri-Fang und ihren Lohnkämpfern. Als gestandener "Cybermage" verlassen wir uns dabei natürlich nicht allein auf die Kraft unseres Geistes, sondern sorgen mit den entsprechenden Körperimplantaten für den nötigen Durchzug. Im Laufe der Actionhandlung mit Rollenspieleinschlag stoßen wir auf Hard-

> ware, die sowohl unsere Overall-Performance auch unsere Fähigkeiten im Kampf aufbessert.

Alle nötigen Infos über den körperlichen Zustand unseres Schutzbefohlenen werden mittels "Head-Up Display" in den Vollbildschirm eingespielt. Jeder Rüstungsteil hat dabei eine eigene Schadenspunktetabelle. So kann es schon mal vorkommen, daß im Gefecht einzelne Cyber-Körperteile ausfallen und unser Held nur noch mit halber Kraft fährt. Zum Glück stoßen wir unterwegs auf freundliche Helfer, die den Schaden wieder beheben können. Die detaillierte Welt von "Cybermage" wird in Echtzeit verwaltet, das heißt alle Personen und Gegner im Spiel gehen ihren eigenen Verrichtungen nach und sind selbständig im Szenario unterwegs.

Gibt es ein Leben nach Ultima? Die Frage läßt sich klar mit einem Ja beantworten. denn Origin schickt die beiden Computerknaller "Crusader" und "Cybermage" ins Rennen um die Gunst der Käufer.

Im Laufe der Handlung bewegen wir uns in Höhlen, Wäldern, Slumgebieten und auf den Schlachtfeldern der nicht allzu fernen Zukunft. Wichtiger Bestandteil der Handlung ist unser Düsengürtel, mit dem wir durch die Lüfte düsen und unfreundlichen Zeitgenossen in die Wohnzimmerfenster ballern können. Die revanchieren sich mit Laserfeuer, Blasterschüssen und Keulenschlägen.

### Crusader

Eine völlig andere Spielstrategie verfolgt Raven Software, die für Origin bereits das nette "Shadowcaster" programmierten. Ihr neues Programm ähnelt eher einem futuristischen "Little Big Adventure, denn auch in Crusader sind alle Figuren gerendet und bewegen sich in einer isometrischen Umwelt. Der entscheidende Unterschied zum herzallerliebsten Märchensimulator -In "Crusader" wird scharf geschossen. Unser Held startet seine Karriere als Mietsöldner im Dienst einer korrupten



Crusader: Der Feind liegt am Boden, der Kreuzritter marschiert weiter





elektronisches Schwert.

Forsche Heldengrafik im Sfil der fünfziger Jahre

# WORLDS

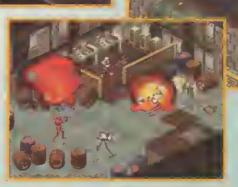
Regierung und ist eigentlich dazu angestellt, eine kleine Rebellentruppe aufzureiben. Erst im Laufe der Handlung packen den fixen Burschen ernste Skrupel und er läuft zu den Untergrundkämpfern über. Jetzt heißt es nur noch die mißtrauischen Anführer der Rebellen von unseren lauteren Absichten zu überzeugen. Um in ihrer Gunst zu steigen, müssen wir zahlreiche

Aufträge ausführen, bis wir schließlich vorm Oberbösewicht stehen. Unter anderem dürfen wir Agenten des Gegners beseitigen, wichtige Feindanlagen sabotieren und Informationen sammeln. Damit uns dieses schwere Los etwas leichter von der Hand geht, steht uns ein umfangreiches

Waffenarsenal zur Verfügung, wobei vom Minilaser bis zum überschweren Granatwerfer alles im Angebot ist. Zusätzlich ist unser Held extrem elastisch und kann deshalb nicht nur normal durch die Gegend flitzen, sondem zusätzlich laufen, springen und schleichen. Zum Glück ist die Sache mit reinem Söldnerkampf nicht erledigt, erschwerende Puzzle- und Rätseleinlagen machen das Programm noch bekömmlicher.







Crusader: Die feindlichen Roboter verglühen vollendet unter Laserbeschuß

Die Welt der Zukunft in schönstem Super-VGA



Die Grafik ist komplett in Super-VGA und scrollt, wenn unser Held sich bewegt, brav in alle Richtungen. Um die Handlung noch intensiver zu gestalten, sind im ganzen Spiel umfangreiche Video-Sequenzen eingebunden, die bei Bedarf über ein Visiphon abgerufen werden. Alles in allem schlummern so über anderthalb Stunden Filmmaterial auf der CD.

Name:	Cybermage - Darklight Awakening
Hersteller:	Origin
Erschelnungstermin:	2. Quartal 1995

Name:	Crusader - No Remorse
Hersteller:	Origin
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1995

### Die Geister, die ich rief...

# Single III the sorcerer

berschuft Sordid ist dank eines unbedarften Zauberlehrlings nämens Runt wieder in die Welt der Lebenden zurückgerufen worden. Runt, der sich schon immer zu Höherem berufen fühlte, sieht seine Chance gekommen und wird Sordids Assistent. Gemeinsam stellen sie Held Simon eine Falle: Ein Zauberschrank, der in Wirklichkeit nichts anderes als ein verkappter Teleporter ist, landet in Simons Zimmer, Neugier ist eine Untugend - das muß auch Simon erfahren, als er das Möbelstück öffnet. Aber der Gute hat Glück im Unglück. Dem hölzernen Einrichtungsgegenstand geht unterwegs der Sprit aus und anstatt in den

Gemächern Sordids zu landen, findet sich unser Held unversehens vor Calypsos Zauberladen wieder. Und so steht Simon vor zwei Probiemen: Er mußnicht nur Sordid ein weiteres Mal besiegen, sondern auch

Um ein guter Zauberer zu sein, bedarf es mehr als nur ein paar billiger Taschenspielertricks. Schon im ersten Teil mußte Simon Woodroffes Alter ego erfahren, daß Magie zwar witzig, aber kein Kinderspiel ist.

den Schrank wiederauftanken, denn sonst kommt er nicht mehr nach Hause.

Die meisten Figuren in diesem Spiel sind neu, andere wiederum haben seit dem ersten Teil eine erstaunliche Karriere hinter sich. Der Sumpfling mit seinen eigenwilligen Kochkünsten hat sich seibständig gemacht und leitet eine Imbißkette mit dem beziehungsreichen Namen McSwampys. Selbst die Märchen- und Sagenfraktion unter den Spielem darf wieder ein heiteres Bücherraten veranstaiten. 18 Monate hat Simon Woodroffe zusammen mit sieben Programmierern an diesem Adventure gebasteit. Alleine die Frames der Animationen bewegen sich im Zehn-

tausender-Bereich, aber auch was den guten Ton angeht, hat man sich bei Adventure Soft nIcht lumpen lassen. Ein Sound-Archlv in Hollywood, das auch von der Filmindustrie umfassend genutzt wird, ist mit Hilfe von Adventure Soft ins Leben gerufen worden und wird in diesem Spiel ausgiebig genutzt. ps



Als kleiner Hobbyzauberer kommt man verdammt weit herum: Ob man jetzt Limbo in der Karibik tanzt oder die Uhrensammiung anderer Leute bewundert - es wird einem nie langweilig

Name:	Simon the Sorcerer II
Hersteller:	Adventure Soft
Erschelnungstermin:	2. Quartal 1995







jetzt 3x in Berlin Neukölin – Jonasstraße 28/29 Steglitz – Bismarckstraße 63 Steglitz - Bismarckstrane us und ganz neu ab 5, Mai 1995: Friedrichsh. - Rigaer Str. 106

### Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

### Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

#### **Pirates Gold**

Das Driginal von Microprose zum Sensationspreisi

PC-Disk 29,95

7th Guest Kyrandia 2 Lands of Lore IndyCar Racing (incl. Track Pack) komplett auf vier CD's

Nur Fliegen 99,95 ist schöner!

PC-Spiele

Flight Unlimited

DER Flugsimulator schlechthin! -- nur auf CD-RDM --

89.95

Unser Tip des Monats

### Elite 3 First Encounters

Nun endlich der dritte Teil der erfolg-Nun endlich der dritte Teil der erfolg-reichen Elite-Serle mit der ultimativen Mischung aus Actionspiel und Weltraumwirtschaftssimulation für CD-RDM oder PC-Disk

79.95

CD Diek

Biing! 'Mad Krankenhaus' Die total verrückte Klinik-Simulation!

79.95

Jetzt oder nie! Wing Commander Armada

solange Vorrat reichl

Lost Eden 29.95 das Dinosaurier-Drama von Virgin mit Irren Animationen und einem tollen Soundtrack

> ср-врм 79,95

für CD-ROM oder PC-Disk

PC-Spiele	CD	Disi
	119,95	
1942 - Pecilic Air Wer Gold	69,95 99,95°	99,95
Aces of the Deep (dl.)	89,95	89,95
Aleddin	-0,1	69,95
Allen Logic (engl.)	79,95	
Allen Olympics	79,95	79,95
Alone In the Dark 3 (dl.)	99,95	00.00
Almored Fist (dl.)	89,95 <b>59,95</b>	89,95 59,95
Battle Bugs (dl.) AKTIONSPREIS		49,95
Baitle Isle 2 (dl.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89.95°	89,95
Bing!	79,95	79,95
Biolorge Blackhawk (dl.)	99,95	89,95
Bob Dylan Highway 61 Interact	99,95	UB (5.)
Bolo	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Cennon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster Chaos Control	89,95° 09,95°	89.95
Colonization + Civilization (dt.)	99,95	
Comanche (dl.)	99,95	79,95
Command & Conquar	99,95 °	, 0,10-
Creelure Shock (dt.)	99,95	
Cyberla (dl.)	99,95	
	09,95	
Derk Forces (dl.) Dark Sun 2 - Weke of the Reveger	99,95	69,95
Des Ami	99,95	89,95
Der Clou - Prolidisk	,	39,95
Dei Reeder (dt.)	79,95	79,95
Descent	79,95	89,95
Die Sredler Dime City	00.06 *	89,95
Discworld	89,95° 89,95	89,95 79,95
Doom 1 & 2 Ullines (2 CD's)	49,95	10,00
Doppelpass (Ansloss + WorldCup)	69,95	89,95
Diagon Lois - Chepler One (dl.)	89,95	69,95
Durigeon Mester 2	79,95°	79,95
Earthslege 14 minner	89,95	89,95
Eerthslege Mrssionen Ecstalica	59,95° 69,95	79,95
Elile 3 (1sl Encounters)	79.95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flemingo Tours (dl.)	69,95	69,95
Filghtsimulator 5 1 (engl.)		99,95
Flight Unlimited	69,85	60.06
Front Lines (dt.) Gone Fishin'	69,95 69,95	69,95
Great Neval Bottles 3	89,95	
Hemmer of the Gods	79,95	
Hanse · Die Expedilion		49,95
Hallrick (Bundesliga Manager 3.0)	60.05	89,95
Hattrick (8M 3 0) Supporter	59,95 99,95 '	59,95
Hallrick (Ikarlon)	89,95	69,95
Heros of Might & Megic	69,95	89,95
Hrgh Sees Trader		69,95
Höhlenwell Sega	89.95	
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		59,95
Hugo	70.0E	69,95
Iron Asseull Iron Cross	79,95 69,95	
non oroga	02,53	

PC-Spiele	CD	Disk
Incredible Machine 2	89,95°	79,951
Innocent until Caught 2	69,95	69.95°
Joy of Sex	79,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Keiser Deluxe	69,95	
King's Ouesl 7 (dl.)	89,95	
Klik & Pley (dl.)	89,95	69,95
Knights of Xentar	99,95	
Larry 1-6 Collection komplet	89,95	
Lasi Dynasty	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (k,dt.)	89.95	
Legionen		69,951
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	89,95	
Lion King		69,95
Little Brg Adventure (dt.)	99.95	
Lode Runner (dt.)	89,95	69,95
Lords of the Reelms (dr.)	79,95	79,95
Losi Eden	79,95	
Lother Matthaus Super Soccar		69,95
Megic Cerpel (dl.)	89,95	
Magic C. Dela CD: Hidden World:		
Magic the Gathering	99,95	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberianzan	89,95	89,95
Metel Marines		69,95
MS-Golf		119,95°
Mysl	99,95	
Nascai Recing	89,95	79,95
NBA Live '95	99,95	
NHL Heckey 95	79,95	
NHL Heckey '95 Noctropolis (dl.)	99,65	
NHL Heckey '95 Noctropolis (dl.) Novasiom	99,85 89,95	40.00
NHL Heckey '95 Noctropolis (dl.) Novasiom Cidtimer (dt.) AKTIONSPREIS	99,85 89,95 49,95	49,95
NHL Heckey '95 Noctropolis (dl.) Novastorm Oldtimer (dt.) Penzer General	99,85 89,95 49,95 89,95	<b>49.95</b> 89,95
NHL Heckey '95 Noctropolis (dl.) Novasiom Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95	
NHL Heckey '95 Noctropolis (dl.) Novasiom Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 99,95	
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fanlasies Deluxe	99,95 89,95 49,95 89,95 99,95 99,95 69,95	89,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novastorm Olddimer (dl.) Penzer Genetal PGA Tour Goll 486 Phantesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 99,95	89,95 69,95°
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiom Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Pazze Cennection	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 99,95 69,95 79,95	89,95 69,95° 69,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Farlasies Deluxe Pinball Illusions Przee Cennection Powersidie	99,85 69,95 49,95 89,95 99,95 99,95 69,96 79,95	89,95 69,95°
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fanlasies Deluxe Pinball Illusions Ptzze Connection Powersidde Prototype	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 99,95 69,95 79,95 79,95	89,95 69,95 89,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Olddimer (dt.) Penzer Genetal PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinoali Farlasies Deluxe Pinoali Illusions Przze Connection Powerside Prototype Paycho Pinoali	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 99,95 69,95 79,95 79,95 89,95	89,95 69,95° 69,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Farlasies Deluxe Pinball Illusions Ptzze Connection Ptwersidde Prototype Paycho Pinball Ravenloft 2 – Stone Prophel	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 69,96 79,95 79,95 89,95 89,95	89,95 69,95 89,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiom Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Praze Connection Powerslide Prototype Paycho Pinball Raveniofi 2 – Sione Prophel Rebel Assaull (dt.)	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 69,96 79,95 79,95 89,95 89,95 89,95	89,95 69,95 89,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Olddimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Revisions Przez Connection Powerside Prolotype Psycho Pinball Ravenioft 2 – Stone Prophel Rebel Assauli (dt.) Renegade	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 69,95 79,95 89,95 89,95 69,95 89,95 89,95	89,95 69,95 89,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novastorm Oldtimer (dt.) Penzer Genetal PGA Tour Goll 486 Phantesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Przee Connection Powersidde Prototype Psycho Pinball Awentoft 2 – Stone Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Titlad	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 69,95 79,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 59,95	89,95 69,95 89,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oiddimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Farlasies Deluxe Pinball Farlasies Deluxe Pinball Illusions Prze Cennection Powerslide Prototype Paycho Pinball Ravenloft 2 - Stone Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell	99,85 89,95 89,95 99,95 99,95 69,96 79,95 79,95 89,95 89,95 89,95 79,95	89,95 69,95 89,95 79,95 89,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Nocvasiorm Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Histoins Przze Connection Powersidde Prototype Paycho Pinball Ravenloft 2 - Stone Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.)	99,85 89,95 49,95 89,95 99,95 69,95 79,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 59,95	89,95 69,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oiddimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Farlasies Deluxe Pinball Farlasies Deluxe Pinball Illusions Prze Cennection Powerslide Prototype Paycho Pinball Ravenloft 2 - Stone Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell	99,85 89,95 89,95 99,95 99,95 69,96 79,95 79,95 89,95 89,95 89,95 79,95	89,95 69,95 79,95 79,95 59,95 79,95 69,95 79,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oiddimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Przze Connection Powerside Prototype Psycho Pinball Ravenloft 2 – Stone Prophel Rebel Assauli (dl.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dl.) Sensible Goll Sensible World of Soccer	99,85 69,95 49,95 89,95 99,95 69,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95	89,95 69,95 79,95 79,95 79,95 79,95 69,95 69,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Flantasies Deluxe Pinball Illusions Przze Connection Powersidre Prototype Paycho Pinball Ravenloft 2 – Stone Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Titad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim Chy 2000 (dt.)	99,85 89,95 49,95 99,95 99,95 99,95 69,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 99,95	89,95 69,95 79,95 79,95 79,95 69,95 79,95 69,95 89,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oiddimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Przze Connection Powerside Prototype Psycho Pinball Ravenloft 2 – Stone Prophel Rebel Assauli (dl.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dl.) Sensible Goll Sensible World of Soccer	99,85 69,95 49,95 89,95 99,95 69,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95	89,95 69,95 79,95 79,95 79,95 79,95 69,95 69,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dl.) Novasiorm Oiddimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phantesmagerie Pinball Fardasies Deluxe Pinball Illusions Przze Connection Proverside Prototype Paycho Pinball Ravenloft 2 - Stone Prophel Rebel Alsasull (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dl.) Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dt.) Sim City 2000 Urben Renewal Kit.	99, B5 69, 95 49, 95 89, 95 99, 95 99, 96 79, 95 79, 95 89, 95 89, 95 89, 95 89, 95 79, 95 89, 95 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	89,95 69,95 79,95 89,95 79,95 89,95 79,95 89,95 89,95 39,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Flantasies Deluxe Pinball Illusions Ptzze Connection Powersidde Prototype Psycho Pinball Ravenloft 2 - Sione Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dt.) Sim Cety 2000 Urben Renewal Kit. Sim Tower	99,85 69,95 49,95 99,95 99,95 69,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95	89,95 69,95 69,95 79,95 89,95 79,95 69,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiom Oidtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmaggrie Pinball Fartasies Deluxe Pinball Fartasies Deluxe Pinball Fartasies Deluxe Pinball Fartasies Deluxe Pinball Revisions Przze Connection Powerslide Prototype Psycho Pinball Ravenloft 2 - Stone Prophel Rebel Assaull (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dt.) Sim City 2000 (dt.) Sim City 2000 Urben Renewal Kit Sim Tower Simon the Soccere (dt.)	99, B5 69, 95 49, 95 89, 95 99, 95 99, 96 79, 95 79, 95 89, 95 89, 95 89, 95 89, 95 79, 95 89, 95 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	89,95 69,95 79,95 79,95 89,95 79,95 89,95 89,95 89,95 89,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiom Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Powerslide Prototype Payche Pinball Ravenlofi 2 - Stone Prophel Rebel Assaull (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.) Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dt.) Sim City 2000 (dt.) Sim Tower Simon the Sorcerer (dt.) Simon the Sorcerer 2 Silpstream 5000	99, B5 69, 95 49, 95 89, 95 99, 95 69, 96 79, 95 89, 95	69,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 89,95 ° 89,95 ° 89,95 ° 89,95 ° 69,95
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer Genetal PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Plantasies Deluxe Pinball Illusions Przze Connection Powersidde Prototype Psycho Pinball Asvenioft 2 – Sione Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Titad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dt.) Sim Cey 2000 Urben Renewal Kit Sim Tower Simon the Sorcere (dt.) Simon the Sorcere (dt.) Simot rek 2 – Judgement Pites (dt.) Ster Trek 2 – Judgement Pites (dt.) Ster Trek 2 – Judgement Pites (dt.) Ster Trek – Next Generetolon	99, B5 69, 95 49, 95 89, 95 99, 95 69, 96 79, 95 89, 95	69,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 99,95 ° 99,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 °
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiom Oidtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Revision Proze Connection Powerside Prototype Psycho Pinball Ravenloft 2 – Stone Prophel Rebel Assaull (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dl.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dr.) Sim City 2000 (dr.) Sim City 2000 (dr.) Simon the Sorcerer (dt.) Simon the Sorcerer 2 Silpstream 5000 Stat Tiek 2 – Judgement Riles (df.) Ster Trek – Next Generellon Ster Trek Triks: Technicel Manual	99, B5 69, B5 49, 95 89, 85 99, 95 69, 95 79, 95 89, 95 80, 95 80, 95 80, 95 80, 95 80, 95	69,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 99,95 ° 99,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 °
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiorm Oldtimer (dt.) Penzer Genetal PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Plantasies Deluxe Pinball Illusions Przze Connection Powersidde Prototype Psycho Pinball Asvenioft 2 – Sione Prophel Rebel Assault (dt.) Renegade Rise of the Titad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dt.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dt.) Sim Cey 2000 Urben Renewal Kit Sim Tower Simon the Sorcere (dt.) Simon the Sorcere (dt.) Simot rek 2 – Judgement Pites (dt.) Ster Trek 2 – Judgement Pites (dt.) Ster Trek 2 – Judgement Pites (dt.) Ster Trek – Next Generetolon	99,85 89,95 89,95 99,95 99,95 69,95 79,95 89,95	69,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 79,95 ° 69,95 ° 99,95 ° 99,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 ° 79,95 °
NHL Hockey '95 Noctropolis (dt.) Novasiom Oidtimer (dt.) Penzer General PGA Tour Goll 486 Phanlesmagorie Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Fantasies Deluxe Pinball Revision Proze Connection Powerside Prototype Psycho Pinball Ravenloft 2 – Stone Prophel Rebel Assaull (dt.) Renegade Rise of the Tilad Royel Flush Pinbell Sam & Max (dl.) Sensible Goll Sensible World of Soccer Sim City 2000 (dr.) Sim City 2000 (dr.) Sim City 2000 (dr.) Simon the Sorcerer (dt.) Simon the Sorcerer 2 Silpstream 5000 Stat Tiek 2 – Judgement Riles (df.) Ster Trek – Next Generellon Ster Trek Triks: Technicel Manual	99,85 89,95 89,95 99,95 99,95 69,95 79,95 89,95	89,95 69,95 79,85 79,85 89,95 79,95 69,95 89,95 89,95 89,95 99,95

Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111 Telefax (030) 794 72 199

hweil Speech Pack (dl.) SuperKarts Super Street Fighter 2 Turbo 79,95 39.95 Vollogs (Full Throttle) X-Wing (Incl. allei Zusatzdisks) 69,95 PC-Disk Preishits (solange Voiral reicht) Burning Steel 2 (engl.) Cheos Engine Dark Legions (engl.)
Dune 2 (engl.)
Eishockey Maneger is of Glory

wile 1 Grand Prix SONDERPOSTEN 29,95
39,95 Indiana Jones Adventure 3 (dt.) King's Quest 6 (dt.) Lemmings 2 Lothar Mattheus 29,95 Might & Magic 5 Monkey Island 1 + 2 (dl.) North & South
Pirates Gold (dt.) SONDERPOSTEN 28,95
Populous 2
Pailway Challenge 29,95 Space Quest 4 (engl. Space Quest 5 (dt.) SSN 21 Seawoll Super VGA Harner Tesklorce 1942 (dl.) Transarclice Ullima 7 (dt.) Universe 29,95

Neue Versandanschrift!

World Cup USA '94

Media Point Vertriebs GmbH Bismarckstraße 63 12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point# Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

CD-ROM Preishits (solange Vorrat reicht)	
7th Guest	AKTIONSPREIS 19,95
Burnilme	AKTIONSPREIS 29,95
Cyberle (engl.)	SONDERPOSTEN 59.95
Der Clou	AKTIONSPREIS 29.95
Der Planer	SONDERPOSTEN 29,95
Charles O. July S.	00.05

Fields of Glory (dt.)
Formule 1 Grand Prix
Great Courts 2
Gunship 2000
Hennibell & 200 Sprele Larry 5 & Perfect General : Legend of Kyrandia 1 Legend of Kyrandia 2 Lemmings 1+2 AKTIONSPREIS 29,95 Summer + Winler Chellenge S.W.O.T.L. incl. aller Scener Tesklorce 1942 Transarctica

#### Multimedia-Zubehör CD-ROM Panasonic 562 8, Double Speed 26 Soundblaster Pro Value Edition Soundblaster 16 Bil Value Edition

Siereo-Leuisprecher 3.5° MF 2HD **Joysticks** Advenced Grevis GamePad

Advanced Gravis Joystick
Advanced Gravis Joystick "Phoenix" Flightslick Pro Logl WingMan Extreme Gemecard PC (2 Ports)

\* bel Drucklegung noch nicht erschlenen! Affe Preuse ver-stehen sich in DM mct. 15% MwSt. Influmet um Preissän-derungen vorheitentell Eig eiten unsere Alle Geschäfts-bedingungen, die wir ihnen auf Wunsch geme vorab zu-senden Fodern Sie such unter Angabe Ihnes Systemitys-ogen 1,50 DM Ruckpotro unseren Gesamkatalog anl

gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtikatalog anl Versandkosten:

Vorkasse: 6,50 DM – Kredlikerre: 9,50 DM Nechnehme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post ab 250,- DM Bestellwert versandkostentre!

Ausland nur gegen Vorkesse zzgl. 15,- DM





Save Our Souls

### **Lost Signals**



Das etwas merkwürdig anmutende Inventory schiebt sich bei Bedarf gemächlich über die linke Hältte des Aktionsbildschirms

eltsame Dinge geschehen

im Hamburger Hafen: Der

Funkverkehr liegt seit Tagen

brach, im Hafenbecken geht

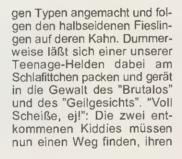
es drunter und drüber, Schiffe

kollidieren aufgrund der per-

manenten Kommunikations-

schwierigkeiten. Drei engagierte Kids "nervt das tierisch ab", beim "Ablabern" am Hafen

werden sie von zwei schmieri-



Meinung: S.O.S.! "Lost Signals" startet die Maschinen bereits mit starker Schlagseite: Die einleitenden Video-Sequenzen im Mauritius-Format glänzen derart durch unfreiwillige Komik, daß sich selbst katatonische

Lindenstraße-Stammgucker vor Lachen biegen würden. Was hier von Laiendarstellem optisch und akustisch auf den ahnungslosen Spieler losgelassen wird, kann bestenfalls als peinlich bezeichnet werden. Doch es kommt noch schlimmer, wenn die Leinen zum

eigentlichen Spielbeginn losgemacht werden: Es kracht in den Wanten, wenn Ihr ob des fehlenden Automappings ziellos im Kahn umherirrt, um fadenscheinige Rätselchen vom Schlage "Tic Tac Toe" zu lösen. Nebenbei ist "Lost Signals" so spannend wie Deckschrubben im finnischen Meerbusen. Die Schotten brechen dann endgültig, wenn Ihr bei jedem Schritt auf den digitalisierten Planken selbst auf Quadraspeed-Laufwerken mit Ladezeiten zu kämpfen habt, die selbst den stärksten Seebären umhauen. Mit solchen Programmen als Ballast könnte der Red Balloon schneller wieder platzen, als er aufgestiegen ist. Was soll ich sagen? Ich sehne mich nach Inspektor Zebok!

Sesam öttne dich: Ein bißchen Tic hier, ein wenig Tac da und dann mit dem Toe gegen die Tür



Links: Die Helden von "Lost Signals" sind noch grün hinter den Ohren.

Unten: Im Maschinenraum des Schurkenschiftes.

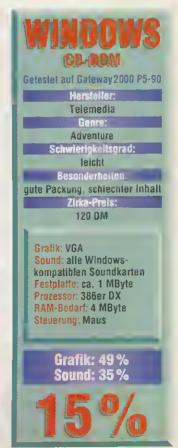


eingesperrten Kumpel zu befreien und nebenbei den beiden Halunken, die – wie sich später herausstellt – für die Hafenkatastrophen verantwortlich sind, das Handwerk

legen.

Lost Signals ist ein mit dem Toolbook zusammengeschustertes Multimedia-Adventure. bei dem bei jedem Schritt und bei jeder Drehung ein neues gescanntes Standbild geladen wird. In diesen Stills lassen sich hin und wieder Gegenstände bewegen oder aufnehmen, die Ihr Eurem Inventory einverleibt, um sie an anderer Stelle dann sinnvoll einzusetzen. Als echtes Großstadtkid verfügt Ihr selbstredend bereits zu Anfang über die obligatorische Baseball-Cap. Damit lassen sich die verräterischen Überwachungskameras verhängen. Weitere Dinge wie beispielsweise ein Handy komplettieren später die bunte Sammlung. Habt Ihr auf und unter Deck genügend Beweise gesammelt, um die Funkstörer und Erpresser dingfest zu machen, ruft Ihr mit dem Handy die Polizei. Wenn es in

den engen Schiffsgängen einmal kein Vorankommen mehr gibt, kann das erste Rätsel nicht mehr weit sein: Mit "Tic Tac Toe"-Spielereien öffnet sich schließlich auch das massivste Schott, selbst wenn Ihr keine Ahnung habt, wie das Spielchen eigentlich funktioniert. Denn nach mehreren fehlgeschlagenen Versuchen gibt das "intelligente" Schloß ganz von alleine auf und läßt Euch mühelos passieren. fin





Videos für's Briefmarkenalbum; In "Lost Signals' sind nicht nur die Videos von kleinem Format.



Schlüpferstürmer

Slipstream 5000 Auf Pentiums besonders flink: Die Grafik sieht teils famos aus und täßt sich für langsamere Rechner herunterdrehen. Unten eine Szene aus dem Gang in einer der Gizeh-Pyramiden.

LAL 1

nd wieder landen wir in der Zukunft, in der wie immer alles erlaubt ist und es die neuen Sportarten sind, die es der gegeißelten Bevölkerung unseres Planeten angetan haben. Die bei weitem be-

Abuse obsture on the Carlos

Abwechslungsreiches Environment: Auf jeder Strecke begegnet Ihr für die jweilige Veranstalternation typischen Gebäuden.

liebteste ist Slipstream, ein weltweites Rennen, in dem die heißesten Piloten in ihren selbstgebastelten Gleitern um die Wette flitzen. Wie zukünftig immer möglich, wurden natürlich die nötigen Waffen angeschraubt und bestückt, um eventuelle fiese Kontrahenten aus dem Weg zu kicken.

Wie nicht anders erwartet, setzt Ihr Euch zu Beginn ins Cockpit eines dieser Gleiter, wobei Ihr zwischen zehn verschiedenen Piloten und Gleitern wählen könnt und sucht

Euch den Spielmodus aus. Entweder trainiert Ihr allein auf einer Strecke, beteiligt Euch an einem Einzelrennen oder stürzt Euch in die Weltmeisterschaft um den Ruf des besten Slipstreamers. Habt Ihr einen Kumpel neben Euch, am Nullmodem oder an der Telefonleitung, darf gegeneinander angetreten werden. Spielt Ihr zu zweit an einem Rechner, fliegt Ihr via Splitscreen durch die Arenen. Zu zweit sucht Ihr Euch auch aus, ob Ihr nur gegeneinander fliegt oder in ein

PLREAL THE 1

BLASTER

Schön: Vor den Zuschauertribünen erlauben wir uns den Luxus, in die Außenansicht umzuschalten

Fast geklappt: Tolle Idee, technisch perfekte und schöne Grafik, hübsche Musik, doch leider mit Mängeln im Design. "Slipstream 5000" ist ohne Zweifel ein nettes Rennspiel, besonders zu zweit sehr spannend und mit dem Spaßpotential eines genialen Rennspiels, doch muß ein solches Potential auch ausge-

dem Spalspotential eines gemalen Reinispiels, doch muß ein solches Potential auch ausgeschöpft werden. So wird das ansonsten tolle Programm von einigen gravierenden Mängeln durchzogen: Zum einen wurde die an sich stinknormale Steuerung leicht verkrümelt. Bewegt

Ihr Euren Stick in entscheidenden Momenten nur für eine Millisekunde in die falsche Richtung, bedeutet das besonders in späteren Level den Zieleinlauf als letzter, wobei wir beim zweiten Punkt wären. Die Computergegner fliegen unmenschlich gut und sind trotz einstellbarem Schwienigkeitsgrad nur mit viel (zuviel) Glück und Können zu besiegen. Als drittes laste ich den Programmierern das langweilige Streckendesign an. Mit echtem 3D in der Engine erwarte ich auch Strecken, die nicht nur Rechts-links-Kurven beinhalten, sondern alle drei Dimensionen vernünftig ausnutzen und Raum für taktisches Streckenplanen bieten. Alles in allem ist das Spiel kein Hit, auch kein kleiner, aber ein nettes Rennspiel für Freunde des Genres.



Was sollen wir hier zuerst tun? Zum einen will unser Flieger durch die Canons Norwegens gesteuert werden, zum anderen sollte der Rückspiegel beachtet und der Kommentar ausgewertet werden.



Exotik-Fieber
laß nach! Links
kurven wir
durch die
Sfraßenschluchten NeoTokios und
rechts rennen
wir in Hawaii
um die Wette,
wobei wir auch
Pearl Harbor
besuchen

se gibt es allerlei Weggabelungen in den Kursen, wobei der eine Weg recht flott, der andere dafür sicherer und mit Items gespickt ist. Die zehn verschiedenen Strecken führen Euch dabei rund um die Welt: Durch Ägyptens Pyramiden, den Grand Canyon, die Schluchten von Neo Tokio oder durch die Eiswüste Norwegens geht die Jagd nach dem Titel. Am Ende eines jeden Rennens gibt's

Rennen mit allen zehn Fliegern einsteigt.

Bevor Ihr nun auf einer der zehn Strecken ausgesetzt werdet, wird für die hoffentlich vorhandene Kohle eingekauft. Dabei legt Ihr Euer Geld in Zusatzsysteme für Euer Schiff, zum Beispiel neue Turbos, neue Waffen, wie Minen oder Raketen oder automatische Zielsysteme an. Habt Ihr Euch im voraus für die Weltmeisterschaft entschieden, begrüßt Euch nun S.L.I.P.T.V., die Slipstreameigene Fernsehanstalt, in der Euch unter anderem auch der Kurs vorgeflogen wird und die Euch auf Ecken, Kanten und eventuelle Abkürzungen aufmerksam macht.

Endlich auf dem jeweiligen Track angekommen, steuert

Ihr Eure fliegende Kiste nach dem Startschuß wie ein zünftiges Flugzeug. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben, die Waffe oder der Turbo angewählt und gefeuert. Dabei könnt Ihr durch Beschuß oder allzu viele Rempler Euren Gleiter natürlich zugrunde richten. Zwei Anzeigen für die Beschädigung der Steuersysteme und der Maschinen-Gesundheit klären Euch jederzeit über den Zustand des Gleiters auf. Bei Bedarf sammelt Ihr Reparatur-Items ein oder fliegt ein besonderen Power-Up-Tunnel an, der Euren Gleiter wieder gänzlich heilt. Natürlich warten auch andere Items auf dem Weg zum Sieg: Ob Geld, Boosts oder Turbo-Auflader alles liegt fein säuberlich am Wegesrand oder entweicht bei Beschuß aus fliegenden Bonus-Drohnen.

Die Strecken gleichen bis auf eine geringfügige Dreidimensionalität normalen Rennstrecken des 20. Jahrhunderts. Dabei rauscht Ihr durch Tunnel oder offene Senken, die mit allerlei hübschen Texturen gemappt werden. Alle Schiffe werden übrigens mit wahlweise Gouraud-geshadeter Vektorgrafik dargestellt. Netterwei-

Punkte, die am Ende der Saison natürlich zusammengerechnet werden.

Netterweise dürft Ihr nach jedem Rennen ein Replay genießen und Euch den Flug aus Dutzenden Kameraperspektiven noch einmal anschauen, Wie es sich gehört, wird zu diesem Zeitpunkt auch der Spielstand gespeichert. kn





Ganz schön eingewickelt

Stone Prophet Zusatzintos: Alte Pergamente bergen oft wichtige Informationen

Anhktepot gehört zu den Oberkalten. Seine morschen Knochen modern nicht erst seit ein paar schnöden

Jahrhunderten, sondern haben schon lockere tausend Wüstenjährchen auf dem verblichenen Buckel. Kein Wunder, daß mit dem Oberpharao nicht gut Kirschen, respektive Datteln, essen ist und er Sterblichen eher ablehnend gegenüber-

steht. Und das alles nur, weil Obermumerich Anhktepot sich unbedingt mit Sonnengott Ra anlegen mußte. Mensch gegen Gott, das ging noch nie gut, und so kam es wie es kommen mußte: Ra wurde stinksauer, sprach seinen Lieblingsfluch aus und verwandelt Stinkefinger Anhktepot in eine Mumie. Um das Maß vollzumachen, bezieht der Altpharao seine restliche Lebensenergie aus den armen Bewohnern seines staubigen Reiches, die deshalb einer nach dem anderen ihr kärgliches Leben ausröcheln müssen. Keine Frage, spätestens jetzt leuchten bei jedem Helden die Alarmhelme auf und er schärft Breitschwert und Kriegskeule. Noch eine kurze Teleportation und unsere zwei einsamen Krieger stehen in der Wüste und mittenmang im Geschehen von "Ravenloft - Stone Prophet".

Führte uns der erste Teil der AD&D Horrorszenario-Umset-

Ein Troll kommt selten allein: Monster im Hires-Modus







Har' Akir im Überblick: das ganze Land aus der Vogelperspektive

Heldenmenüs: Unsere Truppe wird auf einem gesonderten Bildschirm verwaltet

Prima, prima – dabei hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben, daß jemals wieder ein vernünftiges Rollenspiel auf den Markt kommt. Hatte Dreamforge bei den Vorgängern "Strahds Possession" und "Menzoberanzan"

noch Probleme mit der Grafik-Engine, so liefert man jetzt ein ausgereiftes Produkt ab, das dem Horror-Touch von "Ravenloft" mehr als gerecht wird. Die wenig schauerlichen Pixelmonster gehören der Vergangenheit an und machen schön gezeichneten Mieslingen Platz, die wirk-

lich nicht von schlechten Eltem sind. Der Sound ist allererste Sahne und auch an der Benutzerführung hat man weiter gefeilt. Die Klickarbeit der Vorgänger wurde auf ein bequemes Maß reduziert und behindert nicht beim formschönen Abenteuern. Das unverbrauchte ägyptische Szenario tut ein übriges, um aus "Ravenloft – Stone Prophet" mein Lieblingsspiel des Monats zu machen.



# HEISSER



# HARTER



Hissey



EINE BENHALTE MACIL CARPET HERAUS-DROLRING ERWAHTET SIE IN THRET KIMTE I LOEN DAS CHIEF IN DEN VEREISTEN HIDDEN WORLD. SIE KEIREN ZURUCH MIT EINEM ALSENAL AN WEFEN DIE HOGH HALLE VOLLER GEWORDEN SIND UND ESTIEN ETZT LUSETZUCH FEIT METEGR ZALBERERBRUCH DEN WERDEN SIE AUCH LICHTEN LICHTEN WER EUHTE SIE IN 25 VERSCHUNGENEN WEITEN FUNGENEN DIE BUILFROG BICH AUGHEN, DIE BUILFROG BICH AUGDENKEN FORNTE NUR AUF PO CU-ROM ERHALTICH.



VERTRES DUR

zung in die kalten Vampirgefilde von Berovia, so verschlägt's uns jetzt in die Gluthitze des Wüstenlandes Har 'Akir, was aber an der Grafik-Engine nichts ändert. Die stammt wieder von Programmierteam "Dreamforge", ist dreidimensional und scrollt schön brav in einem variablen Bildschirmfenster. Wie im Vorgänger. "Strahd's Possession", starten wir auch in "Stone Prophet" unsere Karriere als dynamisches Duo. Um die Party-Endstärke von vier Mann/Frau zu erreichen, müssen wir zwei NPCs anheuern, die sich nur aus freien Stücken unserer Party anschließen. Unter anderem treffen wir auf einen depressiven Troll, eine bewegliche Leiche, Beduinenkrieger und Vistani-Zigeuner. Wen man letztendlich in seine Truppe aufnimmt, das bleibt dem



Uns geht ein Licht auf: Willkommen im Dungeon



Manche Personen, die uns begegnen, reden recht wenig

White Once and Shirth of Netherland Local Control of the Power of the

Automapping:
Auf Wunsch
kann man
seine Karten
sogar
ausdrucken

durch ein paar szenario-typische Sprüchlein angereichert werden. Bevor unsere Zauberkundigen loslegen können, heißt es eifrig beten und memorieren.

Gespräche laufen, wie im Vorgänger, über "Multiple-Choice"-Menüs. Wir klicken nur noch auf die Reizfragen, und das Gegenüber reagiert

eigenen Geschmack überlassen.

MA DAY AS HOT AS ALL THE REST, IS IT NOT? DOES IT NEVER RAIN IN THIS FORSAREN LABOUR.

Alle Helden werden auf diversen Zusatzbildschirmen verwaltet und ausgerüstet. Kloppereien finden in Echtzeit statt. Um uns dabei die Arbeit etwas zu erleichtern, muß man jetzt nicht mehr die einzelnen Waffen-Icons anklicken, sondern klickt direkt auf die Gegner. Unsere Helden hauen dann abwechselnd automatisch zu. Zauberer, Priester, Ranger und Paladine wählen unter den handelsüblichen AD&D Zaubersprüchen, die



Zauberei: Bevor der Magier loslegt, wird der rechte Spruch ausgewählt

hoffentlich entsprechend. In der CD-ROM Version sind alle Dialoge mit netter Sprachausgabe unterlegt. Für verlorene Seelen bietet das Programm ein komfortables Automapping. Wie schon im ersten Teil, kann man die Karten auf dem Bildschirm beschriften und anschließend ausdrucken. Das mindert die Gefahr des Verlaufens ungemein und hat außerdem den Vorteil, daß man nicht ständig in den Map-Bildschirm zurückschalten muß.

Das Land Har' Akir gliedert sich in zahlreiche über- und unterirdische Sehenswürdigkeiten, die wir, gefahrvoll wie sie sind, nacheinander besuchen können. Um uns unnötige Wege in der Wüste zu ersparen, versorgen uns die Rollenspiel-Götter im Laufe der Handlung mit Teleportersteinen, die uns augenblicklich an den gewünschten Handlungsort transportieren.

Wer über den entsprechenden Zauberspruch verfügt, der kann sich auch in die Lüfte erheben und das Geschehen von oben bewundern. Alternativ dazu kann man natürlich auch alle Wege zu Fuß machen, wobei unser Aktionsradius durch einen mysteriösen Energieschirm begrenzt wird, der das ganze Land umschließt und wohl erst verschwindet, wenn Anhktepot endgültig ausrottet.



# COLTROL Gradenlos schnell, explosiv und in Dolby Surround

"Die beim Kampt um Manhattan dargestellten Flugszenen übertreffen fraglos alles, was es bisher auf PC oder CD-i zu sehen gab."

> "Das neueste Infogrames Spektakel "Chaos Control" überzeugt nicht zuletzt durch seine phantastischen Graphiken."

INFOGRAMES

Jetzt auf CD-Rom & CD-i



Gamepro

**PHILIPS** 

Jäger des verlorenen Spiels

# Flight of the Amazone Queen





Oben:
Professor
Eisenstein
schlägt zu – Eine
Amazone wird
zu einem Dino
verbrutzelt

Links: Bruch im Urwald – Das Abenteuer beginnt

ir schreiben das Jahr 1949. Joseph King, ein Held ganz nach dem Geschmack von Lucas, Spielberg und Co., hat Probleme ganz besonderer Art. Als Schwerenöter und Draufgänger, der iedem Rock nachsteigt und auch ansonsten nichts anbrennen läßt, hat er sich mit Anderson. Chef einer städtischen kriminellen Vereinigung, angelegt und muß das Land verlassen. Das bereitet ihm auch keinerlei Schwierigkeiten, verdient er doch seinen Lebensunterhalt mit einer kleinen Luftfrachtspedition, die er zusammen mit seinem Freund Sparky betreibt. Sparky, des Helden bester Freund, ist zwar ein ver-

Überblick ist alles: Wer ans Ziel will, muß erst über den Berg, auch wenn man einem Koch nur in die Suppe soucken will

fressener Geselle mit recht kindlichem Gemüt, hat aber ansonsten ein begnadetes Händchen für alles, was auch nur im Entferntesten mit Motoren und Maschinen zu tun hat. Kurz gesagt: Er repariert brav immer das, was Joe zu Schrott fliegt.

Beim letzten Flug der Amazone Queen ist es mal wieder soweit. Vom Blitz getroffen macht die Maschine eine Bruchlandung im Amazonas, wobei er, Sparky und ein Passagier namens Faye Russell, eine ziemlich arrogante Hollywood-Diva, nur mit Mühe den Piranhas entkommen. Joe macht sich auf die Suche nach einem Telefon, während Sparky wieder einmal das macht, was er am besten kann, nämlich Flugzeuge reparieren.

Doch der amazonische Urwald ist auch nicht mehr das, was er einmal war: Schuftige Nazis haben im Dschungel eine Lederhosenfabrik aufgemacht, vordergründig mit dem Ziel, Europa mit Billigimporten zu überschwemmen. Wie es der Zufall aber will, ist die Fleda GmbH nur die Tarnung für ein weit bedrohlicheres

Unternehmen, Der - natürlich - verrückte Professor Eisenstein hat eine Maschine entwickelt, mit der er wunderhübsche Amazonen in garstige Echsenwesen verwandeln kann. Sein Ziel ist es, eine Dino-Armee auf die Beine zu stellen, damit die Welt wieder einmal am deutschen Wesen genesen kann. Leider geht dem Herren der Nachschub für weitere Versuche aus, und so schnappt er sich Prinzessin Azura, wohl weil sie das Pech hatte, im falschen Moment am falschen Platz zu sein. Doch leider hat Herr Eisenstein die Rechnung ohne Mr. King gemacht. Der erhält nämlich durch einen sprechenden Papagei namens Wegwood die Nachricht, daß die Eingeborenenmonarchin entführt wurde und einen gewissen Krämer Bob um Hilfe rufen soll. Dieser ist ein freundlicher, jedoch unverbindlicher Herr, der im Urwald einen kleinen Kolonialwarenladen betreibt und solch illustre Gegenstände wie Micky-Maus-Ohren, Staubsauger und Rhizinusöl feilbietet. Leider verkauft er nicht an

Anscheinend hat die Epoche um den Zweiten Weltkrieg herum nichts von ihrem Reiz verloren. Die Mischung ist mindestens seit Indy-Zeiten beliebt und bewährt: Man nehme einen kaltschnäuzigen jungen Mann, eine

Damsel in Distress, einen zutraulichen, eber einseitig gebildeten Freund und zur Garnierung ein paar Nazis. Hier hat man aber Konzessionen an den deutschen Markt machen müssen. Aus der Floda GmbH wurde die Fleda GmbH und alles, was an die

braunen Horden erinnert, wurde entsprechend abgemildert. Wo man allerdings die Sorgfalt gehörig schleifen ließ, ist die deutsche Sprachausgabe. Schlimmer geht's nimmer. Hier hat man noch nicht einmal eine Laienspieltruppe verpflichtet, sondern ein Häuflein, das sich getrost "Lustige Dilettanten" nennen darf. Alleine die nöligcoole Stimme Kings, die Schwierigkeiten hat, die Zähne auseinanderzubekommen, ist schon einen Turkey-Award wert. Ärgerlich ist auch das unübersichtliche Inventory, das niemals den kompletten Tascheninhalt anzeigt, sondern immer nur vier Gegenstände. Wer mehr sehen oder benutzen möchte, muß sich mühsam durch die ganze Strecke klicken.



Bei der Rettung der Prinzessin Azura geht's schon mal rund.



Jeder Mensch seine eigene Lampe: Joe King wird erleuchtet

jeden dahergelaufenen Kunden, und es Bedarf eines guten Stücks Überzeugung, ihm zumindest oben erwähntes Reinigungsgerät abzuschwatzen. Dieses batteriebetriebene Gerät ermöglicht es King nämlich erst, sich als Kammerjäger bei der Lederhosenfabrik vorzustellen und so Zutritt zu der geheimen Installation zu erlangen.

Steuerungstechnisch stellt sich Flight of the Amazone Queen recht traditionsbewußt. Die untere Bildleiste ist dabei aufgeteilt in die Befehlstasten und das Inventar. Dabei ist der Mauszeiger sozusagen halbintelligent. Fordert man King nämlich dazu auf, sich zu einem bestimmten Objekt zu bewegen, springt der Mausbefehl automatisch von einem "gehe zu" auf ein "prüfe".

Die Untersuchung des Gegenstandes kann man sich aber auch schenken, wenn man schon ahnt oder weiß. was mit ihm anzustellen ist. Insgesamt acht Icons gibt es, mit dem Ihr Joe King direkte Befehle erteilen könnt, wobei sich zusammen mit dem Inventar ganze Befehlsketten bilden, z.B. "Benutze Blume mit Mädchen". Leider können vom Inventory immer nur vier Items gezeigt werden. Über die entsprechenden Pfeiltasten kann man sich aber alle eingesammelten Objekte wie auf einem Laufband durchschalten lassen. Und damit man nicht vollkommen blind durchs Adventure-Leben schreitet, tauchen bei den entsprechenden Hotspots neben dem Mauszeiger die Namen der wichtigen Tiere, Personen und Gegenstände auf

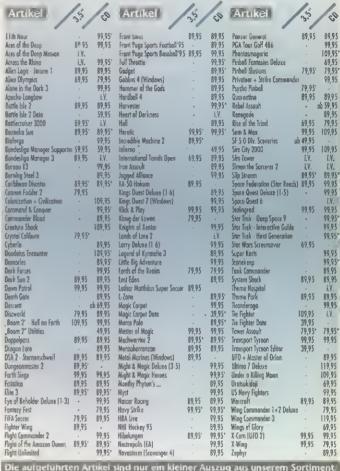
Die Optionen des deutsch synchronisierten Spiels werden über Joes Notizbuch gesteuert, wo nicht nur die Lautstärke der Musik und der Sprachausgabe gesteuert, sondern auch der Spielstand gespeichert werden kann. ps





Gewußt wie: Wir machen uns aut den Weg zum Tal des Nebels

# SPIELE GMBIE RAUMFABAII



Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment



Fordern Sle gegen Altersnachweis unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

- Berlins und Hämburgs einzige wahre Dimension tur Video und Computergames! Über 5000 (leterbare Artikel! Berlins größtes Lager! Heute bestell! gestern gellefert! Himmlische Preise und göstlicher Service! Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen! Soundkarten und jöystlicks! UPS-Versand!

# Laden Berlin

ittenwald it strage 47 + 10961 Berlin

Laden Hamburg

300 m vom i l-Rhl Osierstraße

10-18 Uhr Versandtelefon Sammeinummer

030 / 694 60 43 Spieleneuheiten am laufenden Band:

VISA

030 / 694 60 45 Fax-Line:

EUROCARD.

030 / 694 42 56

+44 421421 87X;

Intümer und Preisönderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestelliwert berechnen wir 10,50 DM. Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß urmsonst. Post-Expless kostet 8,- DM mehr, Sicherheits-karton +3,- DM. Bel Vorkasse oder kredikkarte 8.- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahilweise mit Post oder UPS. Wir gewönten auf SOFT- und HARDWARE ein HAIBES JAHR GARANTIE Anzeigenschluß 12.4.95. Seid Ihi in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Löden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Hat jemand mal Feuer?

# Pyrotechnica



Externol View STICHRE POD 53250

Uns zerlegt's: Der letzte Ausweg ist die Rettungskaspel

Wohin man auch schaut, der Feind schießt mit: Über die Instrumente können wir beobachten, wie lange wir es noch machen

Ist das alles so schön bunt hierl Zur Abwechslung muß ein Wachdroid dran glauben.



Das Ende naht: Die Explosion unseres Pyrodactyl aus der ersten Reihe.

as wir schon immer vermutet haben, im Jahre 2112 wird es sich als ganz banale Wahrheit herausstellen: Wir sind nicht allein! Als wir noch in Höhlen hausten, hat sich ein Volk aus dem All auf den Weg gemacht und im Kern verschiedener Planeten Archive hinterlassen, deren gesammeltes Wissen jeder Firma auf unserer geschundenen Erde einen Informationsvorsprung verschaffen würde, der mit nichts anderem zu vergleichen wäre. Sogenannte Netrunner haben den gefährlichen Job übernommen und sammeln die Kapseln für ihre Auftraggeber ein. Das ist aber alles andere als ein Spaziergang, denn die Altvorderen haben seinerzeit eine Horde von Cyborgs bei jeder Info-Einheit hinterlassen, die allzu Neugie-

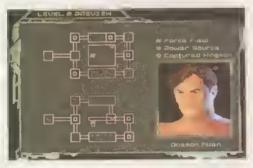
rigen kräftig auf die Finger klopfen. Die Archeos-Expedition hat sich durch solche Unbilden nicht von ihrem Auftrag abbringen lassen – und ist auf Redstar im Thelenium-System prompt von oben erwähnten Wachdroiden eingekesselt worden. Natürlich kann es nur einen geben, der die armen Kerle befreien kann! Mit einem Pyrodactyl-Jäger fliegt Ihr durch die riesigen Gewölbe von Redstar, immer auf der Hut vor eventuellen Angreifern. Ganz zu Anfang seid Ihr allein

auf Euch gestellt. Aber nachdem Ihr alle Flügelmänner befreit habt, werdet Ihr feststellen, wie angenehm es ist, wenn Euch jemand den Rücken freihält. Dabei bleibt es Euch überlassen, ob Ihr mit der Tastatur oder dem Joystick durch die Unzahl von Gängen und Räumen kurvt. Damit Eure Aufgabe nicht von Anfang an hoffnungslos ist, seid Ihr mit einer Reihe von Waffen bestückt. So habt Ihr die Wahl zwischen diversen Lasern und Minen. Zur Unterstützung dieser Artillerie steht Euch allerdings noch ein Sekundärsystem zur Verfügung, bestehend aus Radar-Homing-Raketen, Infrarotraketen, normalen Antriebsgeschossen und Granaten. In dieser Reihenfolge stellt sich auch die Wirksamkeit der Systeme dar.

Das Problem, was sich bei 3D-Scrollern dieser Art immer wieder stellt, ist die Orientierung. Damit ein Verfliegen Im Inneren von Redstar einigermaßen vermieden werden kann, gibt es durch Drücken des Hotkeys "M" die Möglichkeit, eine Karte einzusehen, die die Position Eures Pyrodactyl jeweils aus der Seitenansicht und der Vogelperspektive anzeigt. Über die verschiedenen Displays in Eurem Raumer kontrolliert Ihr ständig den Zustand bezüglich der Schilde, der Bewaffnung und der Feinde, die sich eventuell an Euch

drangehängt haben. Dabei werden die Gegner und die Flügelmänner farblich fein säuberlich auseinandergehalten nicht, daß Ihr aus Versehen Euren eigenen Kumpel ins Nirvana schickt. Und damit Ihr seht, wie erfolgreich Ihr die Mission abgeschlossen habt, gibt es für jeden Abschuß und iede erfüllte Aufgabe eine Anzahl von Punkten, wobei Ihr Euch am Ende in eine High Score-Liste eintragen könnt natürlich nur, wenn 1hr ps geschickt genug wart.

Oamit wir nicht die Übersicht verlieren, gibt es detaillierte Levelkarten. Hier müssen wir einen gefangenen Wingman befreien.



Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist Pyrotechnica ja schon. Die kleinen bunten Quadrate und Würfel, aus denen die Räumlichkeiten zusammengesetzt sind, lassen zunächst einen etwas fauleren Programmierer ver-

muten. Bei längerem Spielen ist man aber schnell für das eigenwillige Design dankbar, hilft es doch ungemein bei der Orientierung in diesem Labyrinth aus Gängen und Räumen. Im Vergleich zu seinem direkten Mitkonkurrenten Descent macht Pyrotechnica zwar den über-

sichtlicheren Eindruck, doch dafür fehlt ein wenig die spielerische Tiefe sowie die grafische Detailtreue. Für Freunde des Arcadeangehauchten Actionspiels ist es wohl dennoch die richtige Kost.



Briefmorke dravf –

und ab damit!

Briefmarke drouf — und ab domit!

Versandkosten Gesamthetrag

Bestellwert

Folgende drei Spiele gefollen mir auf oben

genonnten System zur Zeit am besten:

# Antwartkarte

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche

ich mir folgendes Spiel:

Was the st D defluction POWER SHOP nach

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben

MagnaMedia Verlag Pastfach 1304 POWER PLAY Redaktian

D-85531 Haar bei München

PLZ./Wohnort



Fantasy Productians POWER SHOP Versandabteilung Postfach 1416

**Geburtsdatum** 

Die Lieferanschrift lautet:

40674 Erkrath



Meine Adresse:

Моте, Рототе

Straße, Hausnummer

PLZ. Wohnord

MagnaMedia Verlag AG Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 85531 Haar bei München

79

# Hat jemand mal Feue

# otechnic



rigen kräftig auf die Fi klopfen. Die Archeos-Exp on hat sich durch solche U den nicht von ihrem Au abbringen lassen - und is Redstar im Thelenium-Sy prompt von oben erwäh Wachdroiden eingeke worden. Natürlich kann ei einen geben, der die al Kerle befreien kann! Mit e Pyrodactyl-Jäger fliegt durch die riesigen Gew von Redstar, immer auf Hut vor eventuellen Angre Ganz zu Anfang seid Ihr i

Damit wir nicht die Übersicht verlieren, gibt es detaillierte Levelkarten. Hier müssen wir einen gefangenen Wingman befreien.

Kern verschiedener Planeten Archive hinterlassen, deren ge-

sammeltes Wissen jeder Firma auf unserer geschundenen Erde einen Informationsvor-

sprung verschaffen würde, der

mit nichts anderem zu verglei-

chen wäre. Sogenannte Net-

runner haben den gefährlichen

Job übernommen und sam-

meln die Kapseln für ihre Auf-

traggeber ein. Das ist aber alles andere als ein Spazier-

gang, denn die Altvorderen ha-

ben seinerzeit eine Horde von

Cyborgs bei jeder Info-Einheit hinterlassen, die allzu Neugie-



Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist Pyrotechnica ja schon. Die kleinen bunten Quadrate und Würfel, au denen die Räumlichkeiten zusammengesetzt sind, I sen zunächst einen etwas fauleren Programmierer

muten. Bei längerem Spielen ist man abei schnell für das eigenwillige Design dankba hilft es doch ungemein bei der Orientierun diesem Labyrinth aus Gängen und Räume Vergleich zu seinem direkten Mitkonkurrei Descent macht Pyrotechnica zwar den üb

sichtlicheren Eindruck, doch dafür fehlt ein wenig die spielerisch Tiefe sowie die grafische Detailtreue. Für Freunde des Arcadeangehauchten Actionspiels ist es wohl dennoch die richtige Kos

Dalyan leaning	Indiana Janes RPG	Der Zorn der Elanlords	Legend of Aristen Teil 2	Legend of Arislen Teil 1	Akiro	Gundom Rose	Y-Gundam 9	Das Große Trek Lexiken	Die Technik der Enlerpriso	Interreptor: Renegade Legien	Snewspeeder	Critter Tek	Battle Tech: Luxuseusgebe	Metal Magir Ordenskrieger	Motal Mogir Koisetlirhe Arquebusiere	Metal Magic Ordensritter	Metal Magir Berserker	Metal Magic Adliges Fußvelk	Metal Magic Imperiumspark	Metal Magir Zwergenfresser	Melal Magir Trolle	Melai Magir Orkgord	Metal Magir Leirhte Schwerträger	Melai Magir Leirhte Bogenschützen	Melal Magir Ork Pack	Demon Werld	The Star Wars Partfalso	Sternenzersfarer
10058	♦ WEG45000	£T9002	810dlk	VI0017	VID003	BAN43630	8AN41383	HEE004	HEE003	FASS101	TYN8914	CFE3100	10900A	10(4105	10(4)04	10(4103	1004102	10(4)01	100452	10(4005	10(4004	10(4003	10C4002	10(4001	100451	10210	B827832	S 168WAL
370M 00 08	75,00 Mork	59 90 Merk	34,95 Mork	34,95 Mork	39,95 Mork	24,80 Mork	34,80 Mork	24,80 Mork	39,80 Mark	62,50 Mark	38 00 Mark	37,50 Mark	69.00 Mark	19,90 Mark	19,90 Mark	27,90 Mark	19,90 Mark	19,90 Mark	105,00 Mark	19,90 Mark	19,90 Mark	19,90 Mark	19,90 Mark	19.90 Mark	99,00 Mark	65,00 Merk	29 80 Merk	49 90 Merk
											-																	

Unterschrift des Köufers Bei Minderjährigen: zusätzlich Unterschrift des Erztehungsberechtigten

wünsche mir für die nächsten Hette falgende Themen

Falgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen.

Welcher Artikel hat Dir aptisch am besten gefallen?

Seite Seite

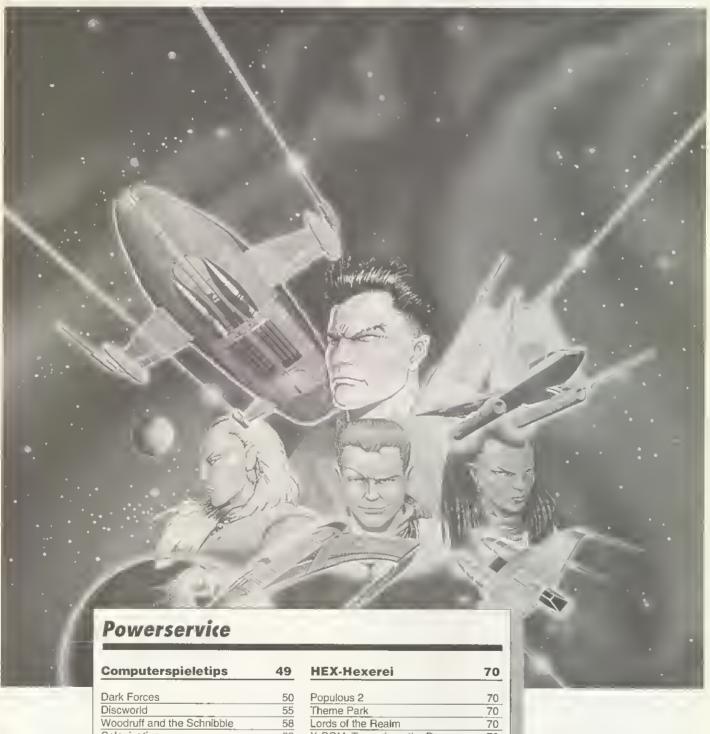
Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantwarten und Eure Adresse mit der neuen Pastleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussartiert!

bestelle ich folgende Artikel:

Falgende Artikel der Ausgabe ..... Die Redaktian hat ein paar Fragen an Euch — bitte macht mit — Eure Meinung ist uns wichtig! haben mit besanders gefallen:

46

# FOWER SERVICES



Heft 6/95

Power-Post	78	Kleinanzeigen	79
Doc Düse	74		
		Dark Forces	72
		Wing Commander 3	72
U.S. Navy Fighters	66	System Shock CD	72
Colonization	63	X-COM: Terror from the Deep	70
Woodruff and the Schnibble	58	Lords of the Realm	70
Discworld	55	Theme Park	70
Dark Forces	50	Populous 2	70

MagnaMedia Verlag AG Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 85531 Haar bei München

# Scheibenkleister

Die Welt ist eine Scheibe – zumindest wenn es nach Psygnosis geht.

Das neue Edeladventure der Briten, frei nach Terry Pratchetts "Discworld" Romanen bietet dank solcher pysikalischer Unmöglichkeiten reichlich Puzzlenüsse. Deshalb kommt uns Robert Hübschers Lösung gerade recht. Wer mehr auf Action steht und ohne die tägliche "Star Wars" Dröhnung nicht auskommt, wird sich über Florian Plajers Tip des Monats freuen.

Damit löst Ihr "Dark Forces" auch ohne Superschild und müßt Euch anschließend nicht schämen.



# Dark Forces

Florian Plajer aus Weichs vertraute der Macht und hat sicher durch alle Gefahren von LucasArts Actionknaller gefunden. Hier sein Kartenmaterial inklusive Erklärungen:

Die Angaben über Gegner, Deckengeschütze etc. verändern sich je nach Schwierigkeitsgrad, sie beziehen sich hier auf "Leicht".

Die Rätsel bleiben immer gleich. Stromgeneratoren sind extrem

gefährlich beim Explodieren
– also nur aus der Ferne beschießen. Lifte sind mit Zahlen, wichtige Punkte mit Buchstaben

bezeichnet. Pfeile bezeichnen Sprünge bzw. Wegbeschreibungen.

# Level 1: Geheimbasis

Die Tür dem Start gegenüber öffnet man durch den danebenliegenden Schalter, benutzt den Aufzug in einem der kleinen Räume und nimmt dem oben stehenden Oftizier bei E den roten Schlüssel ab. Ein Extraleben gibts, wenn man bei A abspringt und am Punkt B den Schalter drückt. Die Pläne erhält man im Keller, wenn Schalter C gedrückt wird. Danach mit Lift 2 rauf zur Landeplattform.

# Level 2: Talay: Tak Base

Nicht viel zu sagen: Wasserkraftwerk C einschalten, den Schalter bei A drücken, über Brücke auf die andere Seite laufen, bei B Dark Trooper-Wafte mitnehmen und zurück zum Landeplatz.

# Level 3: Anoat City

Schalter A ist Wahlschalter für 4 Abwassergänge. Schalter bei B, C, D und E drücken, durch den 2. Kanal über Plattformen und Simse springen, dann über Treppe bei F zu Moff Rebus bei G.

# Level 4: Forschungsstation

Bei A über den Abgrund springen. Durch M ins andere Stockwerk (erste Deckengeschütze – Vorsicht). Schalter

# **Power Line**

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über Compu-Serve wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 089/66550100.

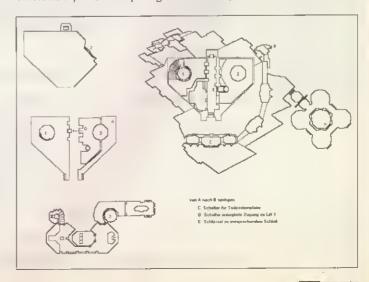
bei Böffnet Tür C. Dem Weg folgen so weit wie es geht, dann die Treppe bei K rauf. Schalter D öffnet E (erst für später wichtig). Im gleichen Raum gibts die Codekarte, die bei F eingegeben wird. Bei G benutzt man die zwei Schalter (linker Schalter: Höhe, rechter Schalter: Position), um die Brücke auf die einzelnen von der Treppe aus zugänglichen Räume einzustellen. Jeweils die Schalter auf der Mittelsäule drücken, dann Brücke auf den neu aufgegangenen Raum oben einstellen, dort die Phrix-Probe mitnehmen. Durch H und E zu I, Schalter drücken und zurück zum Lan-

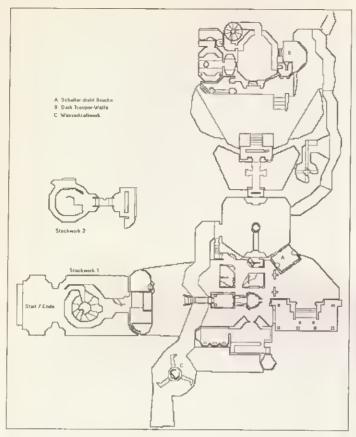
# Level 5: Gromas Minen

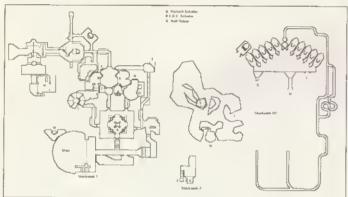
Bei A hochfahren, auf den Bohrer bei B springen, in den unteren Gang C springen. Über den Abgrund geht's zu E. Im nächsten größeren Raum läßt man sich auf Sims F fallen (Leben sind durch Springen erreichbar). Bei G Sprengladung legen, den Dark Trooper Phase 1 mit dem Jeron Fusioncutter kaputtmachen und mit dem Lift nach oben fahren. Bei H den Schalter drücken, warten, bis alle Türen often sind und dann durchrennen; durch I zurück zum Landeplatz.

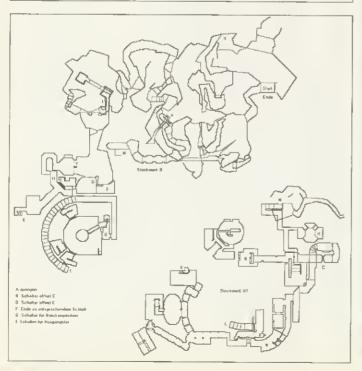
# Level 6: Haftanstalt

Schalter A fährt Plattform B über Abgrund. Draufstellen, bei C auf Schalter schießen. Bei D Detonator auf spröde Wand werfen. Es tauchen mehrere solcher Wände auf, die alle auf diese Weise geöffnet werden können. Lift 1 fährt in Stockwerke U2, U4 und U5. In U5 dann durch Kraftfeldtür bei F gehen, wenn grünes Licht nicht flackert. Roten Schlüssel bei G nehmen und Lift wechseln (Lift 2 fährt in U1, U3, U5). In U1 die roten Codekarten bei H mitnehmen. In U5 den 2.Lift in U3 fahren, mit 1.Lift ins Obergeschoß. Dort Lift 1 in U2 fahren. Rote Tür direkt neben Lift öffnen, in Liftschächte einstei-









# Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

# **Goldesel**

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

# Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der POWER PLAY.

# **Abschreiben**

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

# **Faxomanie**

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandem direkt in den Abfalleimer.

# Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG Redaktion POWER PLAY Stichwort: Tips & Tricks Postfach 1304 85531 Haar bei München

# Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Tips & Tricks Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele: 0 89/46 13-3 35 Videospiele: 0 89/46 13-3 36

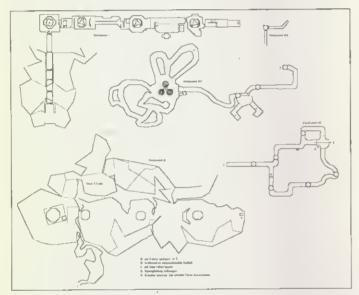
Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *PO-WER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen. gen, Von dort aus kommt man ins Luftschachtsystem. In der Müllpresse Zick-Zack-Springen bis zu Punkt K. Im Stockwerk U1 gibt man die Codekarten bei H ein und findet Crix Madine.

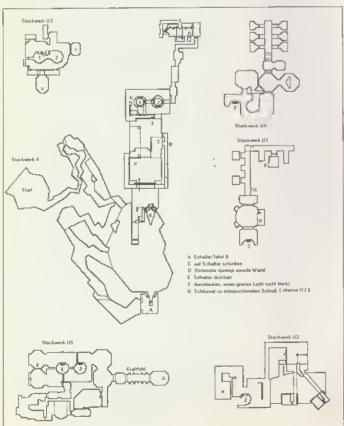
# Level 7: Ramsees Hed

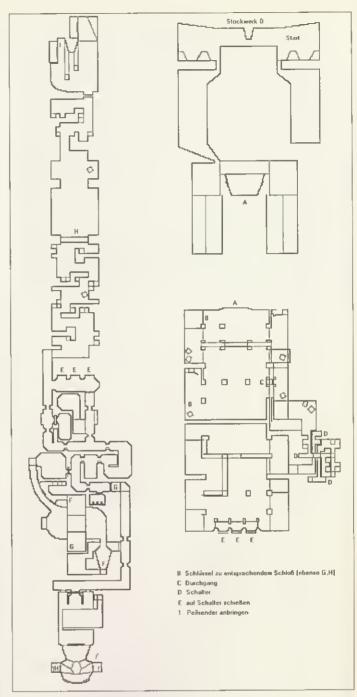
Gelber Schlüssel ist nicht unbedingt nötig, bei C ist ein Durchgang. Bei D erreichbare Schalter drücken, hochfahren und rüberspringen. Bei F auf Schalter schießen => Lift fährt hoch. Zugang zum Schiff wird durch roten beziehungsweise blauen Schlüssel ermöglicht (G bzw. H). Bei I Peilsender anbringen.

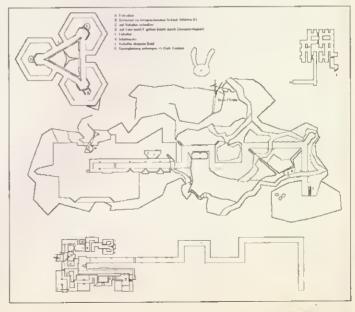
Level 8: Fertigungsanlage

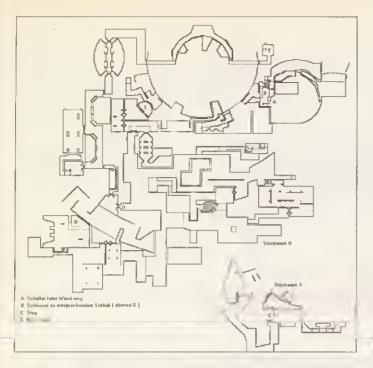
Zuerst besorgt man sich Eiskrallen bei A, dann blauen Schlüssel bei B, indem man den kleinen Fluß hinter dem Wasserfall entlangläuft. Auf dem Fließband in die Fabrik, bei B und C auf die Schalter schießen. Bei F Schalter drükken und bei H Atemmaske nicht vergessen (noch nicht aufsetzen) und Schalter drükken. In den Luftschächten bei I Quirl ausschalten und runterspringen (Atemmaske!). Die Sprengladungen jeweils bei K legen und nach dem Dark Trooper Phase 2 durch die Lüftungsschächte über L und M zurück zum Landeplatz.









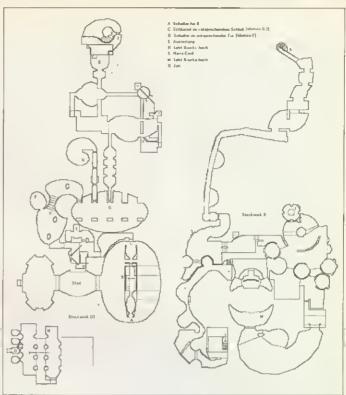


# Level 9: Nar Shadaa

Schalter bei A fährt halbrunde Wand von einer niedrigen Öffnung weg. Gelber Schlüssel liegt bei B. Über Lift 1 kommt man zu einem schmalen Steg C, von dem aus man auf Vorsprung links fällt. Blauer Schlüssel bzw. entsprechendes Schloß bei D. Bei E ist die imperiale Nava-Card.

# Level 10: Jabbas Schiff

Viel Spaß beim Kell-Drachen! Schalter A fährt Sims B rauf, dadurch ist Schlüssel C erreichbar. Durch D zur Ausrüstung bei E. Über F und G zu H. Schalter drücken und rüberlaufen. Kleiner, höhergelegener Raum mit dem Leben läßt sich erreichen, indem man sich auf eine selbstge-



legte Mine stellt und nach der Explosion reinspringt. Im nächsten Stockwerk ist bei L die imperiale Nava-Card. Über M zu N, in hintere Öffnung springen und dann bei O Jan abholen.

Level 11: Imperial City

Über den Aufzug 1 und Treppe bei A im unteren Stockwerk auf Lift 2. Oben nicht in Lichtkegel treten und Schlüssel bei B abholen. Über Abgrund springen, in Lift 3 steigen und ganz





Aktuelle Saltware-

- erbilligf Einkaufen
- Neuheiten Service Demo-Spiele abräumen Spiele-Tips

1777 Jelzt neu.

IC-Service-Line 80-5347247

# Nimm's mit! utschein

TOP-GAMES Hause testen

Über Probernitgiledschaft in Ihrem IWC In der Nähe.

# **SOFT & SOUND SHOPS**

52064 Aachen Maurerstraße 92 59755 Arnsberg-Neh. 96047 Bamberg Fleischstraße 5 10551 8ertin Oldenburger Str. 4 030-3902821 12207 Bertin 0sdorfer Str. 13 030-7128599 53225 80nn Limpericher Str. 22 0228-474115

40477 Düsseldorf Gneisenaustr. 1 0211-4910187 16225 Eberswalde 91054 Erlangen 79106 Freiburg 37085 Göttingen David Hilbert Str. 2 0551-46563

58095 Hagen Volmestraße 66 02331-26774 34131 Kassel 24116 Kiel 0431-970(m 50670 Köln Werth-Str. 20 50676 Köln Wakenitzstr, 7 0451-794345

39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 0391-42622 68159 Mannheim 66538 Neunkirchen Bahnhoistr, 13 06821-26797 41460 Neuss 37520 Osterode Markt 14 - 16 05522-73011 24306 Plön Lübsches To: 04522-3412

27721 Ritterhude 04292-9875 66578 Schiffweiler Kreisstr. 18 06821-632163 29525 Uelzen Hutmacher Str. 11 0581-79371 38300 Wolfenbüttel 38440 Wolfsburg Laagbergstr. 63 05361-37474

# SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

# Werden Sie SOFT & SOUND Partner

auch als Shop im Shop-Losung - Ober SOFT & SOUND Entertainment Ahnfeld Straße 62 \* 40239 Düsseldorf \* Tel. 02 11 - 61 30 84 \* Fax 02 11 - 64 11 123

# Mediatheken + Videos

49565 Bramsche Malgartener Str. 22 05461-62644 38118 Braunschweig Holwedestraße 10 0531-508231 7**6571 Gaggena**u Leopoldstraße 1 07225-71405 52525 Heinsberg 67655 Kaiserslautern Alleestraße 4-6 0631-00419 71638 Ludwigsburg Solitudestraße 3 07141-902242

81475 München 75177 Pforzheim Schamhorststr, 12-14 07231-60655 74523 Schwäbisch-Hall 74525 Schwartsch-Hau Am Schuppach 1 0791-6706 69469 Weinheim Grundelbachstraße 112a 06201-182088



nach unten fahren. Bei 4 in Lift einsteigen und bei C per Schalter den Tisch verschieben (2x) und in Öffnung springen. Bei D ist roter Schlüssel und Assault Cannon. In Lift 5 und im Stockwerk 2 bei E Schalter drücken. Schalter F bis L der Reihenfolge nach drücken wie folgt:

F - 1.Ring

G – 3.Ring H – 3.Ring

H = 3.RingI = 3.Ring

K -2.Ring

L-2.Ring;

für Ring 1 leuchtet am Schalterdisplay eine Lampe, für Ring 2 leuchten zwei, für Ring 3 leuchten drei. Im Inneren M alle drei Schalter drücken, bei N Nava-Card decodieren und zurück zum Start. Sobald Boba Fett erledigt ist, taucht auch Jan wieder auf.

Level 12: Betankungsanlage

Mit Schalter bei A kommt man in den wichtigen mittleren Komplex. Bei B halt die blaue Karte ein Offizier. Bei C springt man entweder einfach auf Sims an der Mittelsäule oder drückt den Schalter bei D (Brücke dreht sich), dann bei E und geht schnell bei C auf die Nase (einfacher, dauert aber länger). Schalter F und G werden gedrückt. Man folgt dem Weg und drückt bei H einmal gegen Lageplan. Über I gelangt man zum Schiff, der Öffizier bei K hat die gelbe Karte zur Kommandozentrale.

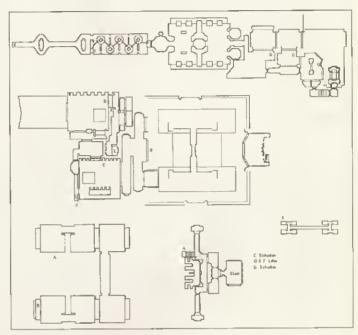
Level 13: Executor

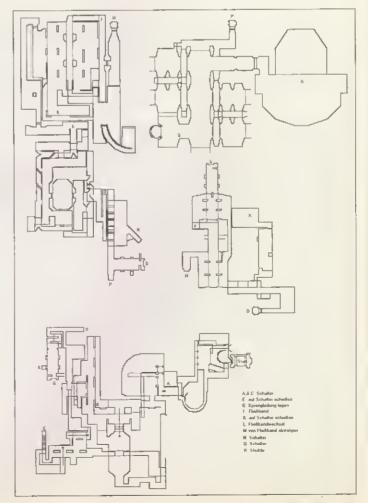
Start dort, wo das Ende des Betankungsanlage-Levels war. Schiff wird durch Laderaum bei A verlassen. Die halbhohen Wände lassen sich durch die danebenliegenden Schalter runterfahren. Bei B stellt man sich auf die Wand und fährt sie dann wieder hoch. Bei C erst den Schalter drücken, dann hoch. Bei D, E und F jeweils hochfahren. Bei F springt man von einer Plattform auf die andere bis man zur Tür ganz hinten kommt. Dahinter warten drei Dark Trooper Phase 2,

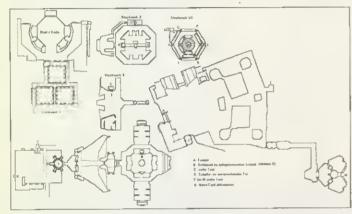
nach dem letzten wird der Weg zu G frei. Die drei mit G bezeichneten Schalter werden nacheinander gedrückt. Der Container läßt sich dann über die Tür rechts betreten.

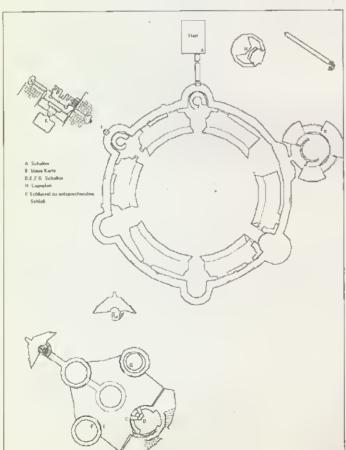
Level 14: Arc Hammer

Schalter bei A fährt Plattform in der Nähe des Starts rauf, gegenüberliegende Tür ist erreichbar. Auf dem Weg zu B









begegnet man zwei Dark Troopern Phase 1, Schalter bei B öffnet die Tür gegenüber (DT Phase 2 wartet). Über C und einige Abgründe zu D; in den kleinen Gang links kriechen. Bei E auf Schalter schießen und Sprengladung legen, Aufzug bei D ist jetzt offen. Bei F Aufzug benutzen und bei G Sprengladung legen (DT Phase 1). Ab in den Aufzug bei H. Bei I auf's Fließband, geduckt halten. Bei K auf Schalter schießen. Auf Fließband bei L rechts halten, dann springen; links halten, zweimal springen. einmal ducken; links halten und wieder ducken. Ducken, sobald Aufzug nach oben fährt, dann durchtreiben lassen. Schalter drücken und bei M runter vom Band. Bei N Schalter so oft drücken, bis durchgehende Linie auf gegenüberliegender Wand entsteht; jeder Schalter entspricht einer Wandspalte. Bei O nach oben, bei P Sprengladung legen (DT Phase 1), einen Stock höher fahren, alle DT töten. Bei Q Schalter drücken, Mohc kommt und geht, bei R wartet ein Tyderian Shuttle zum Fliegen in den Abspann.

# Discworld

Robert Hübscher aus Bocholt hat Psygnosis brandneues Edeladventure gelöst und alle nicht gerade logischen, Rätsel geknackt. Grund genug für uns, ihm unsere POWER-Prämie zu verleihen und sein Konto mit 777 Dukaten aufzupolstern.

# ACT 1

Wir beginnen das Spiel in Rincewinds Zimmer. Aus allen Träumen gerissen, machen wir uns auf in ein großes Abenteuer. Zuerst öffnen wir den Kleiderschrank und finden dort unseren Geldbeutel, den wir natürlich sofort in unser Inventar mit aufnehmen. Da uns der Erzkanzler sprechen möchte, besuchen wir ihn und erhalten den Auftrag, ein Buch aus der Bibliothek zu holen. Vorher müssen wir aber noch aus dem Schrank im unteren Teil der Universität den Besen holen, da wir mit ihm unsere magische Truhe aufwecken können. In dieser befindet sich nämlich eine Banane, mit der man den Bibliothekar zur Herausgabe des Buches überreden kann. Mit dem Buch im Gepäck geht es dann zurück zum Erzkanz-Ier, der uns dann mit neuen Aufgaben beglückt. Es gilt nun 5 magische Gegenstände zu finden und diese dann dem Erzkanzler zu geben, damit der Drachenhort aufgespürt werden kann.

# Der Stab stürmischer Thermaturgie

Diesen Stab findet man im Speisesaal beim Magier Windel Poons. Wenn dieser seinen Arm zum Essen ausstreckt, tauschen wir schnell unseren Besenstiel gegen seinen Stab aus, und schon ist der erste Gegenstand in unserem Besitz.

# Das kleine Wesen mit schwachen Nerven

Dies ist der Kobold in der Karnera des Alchimisten. Bevor wir ihn allerdings aufsuchen können, müssen wir erst die gen. Ein Kobold kommt zum Vorschein. Den Mais werfen wir in den Glaskolben mit siedendem Öl, und das so entstandene Popcorn schießt durch den Raum. Dadurch wird der Alchimist abgelenkt, und wir können uns den Kobold greifen. Dieser entwischt uns jedoch und verschwindet in einem Mauseloch. Jetzt kommt der Köder ins Spiel. Durch ihn locken wir den Kobold aus dem Loch und angeln uns damit Gegenstand Nr. 2.

# Die Spirale unfehlbarer Induktion

Am Marktplatz unterhalten wir uns mit einem Gassenjungen, der uns die Fähigkeit der Diebeskunst beibringt. Diese Fähigkeit wird jetzt in unserem

den Wächter gegeneinander aus und sie lassen uns passieren. Im Palast gehen wir in das Badezimmer und holen uns den Spiegel von der Wand, Mit dem Spiegel im Inventar machen wir uns zur Gasse auf. Dort lassen wir uns aufs Dach katapultieren, indem wir auf einem magischen Stein stehenbleiben, der uns nach oben befördert. Wichtig ist, daß sich der Spiegel in unserem Inventar befindet und nicht in der Truhe, da diese uns nicht folgen kann, Beim Turm angekommen, befestigen wir an der Spitze der Fahnenstange den Spiegel und drehen diesen so. daß der Drache geblendet wird. Er faucht den Spiegel an, und damit sind wir im Besitz von Gegenstand Nr. 4.



Universitätstür öffnen. Hierzu unterhalten wir uns mit dem Zauberlehrling, der uns die geheimen Handbewegungen dazu zeigt. Den ebenso herbeigezauberten Frosch verstauen wir in der Truhe. Am Stall öffnen wir den Sack und nehmen uns daraus den Mais. Dann

gehen wir zum Marktplatz und nehmen uns vom Stand eine Tomate, die wir auch sogleich auf den Steuereintreiber werfen. Wenn wir uns jetzt erneut eine Tomate nehmen, enthält diese einen Wurm, den wir vom Boden aufpicken können.

Diesen hängen wir an ein Stück Bindfaden, das wir im Spielzeugladen an der Straße bekommen. Der Kobold-Köder ist fertig! Nun geht es zum Alchimisten, der in der Gasse sein Labor hat. Dort schauen wir uns den Kasten auf seinem Labortisch einmal genauer an und sehen eine Kamera mit Auslöser, den wir auch betäti-

Inventar als Symbol angezeigt. Die erhaltene Pumphose verstauen wir in der Truhe. Beim Frisör an der Straße schauen. wir uns die Lockenwickler im Haar der Frau an und reden dann mit dieser. Wir können sie zu einer Frisur mit glatten Haaren überzeugen, weshalb der Frisör die Lockenwickler abnimmt und in seine Tasche steckt. Durch eine kleine Unterhaltung mit dem Haar-Stylisten erfahren wir von seiner Traumfrau. Während er noch davon träumt, leeren wir seine Taschen durch unsere neue Diebesfähigkeit und hoppla, da ist Gegenstand Nr. 3 - ein Lockenwickler.

# Drachenodem

Am Palast lauschen wir dem Gespräch der beiden Wachen, die Probleme mit dem Aussehen Ihrer Frauen haben. Wir unterhalten uns mit einem und klicken das Fragezeichen-Symbol an. So spielen wir die beiEin Behälter aus dem stärksten eisenhaltigen Metall

Bevor wir uns zum Marktplatz aufmachen, nehmen wir noch die Leiter vom Dach und verschwinden dann durch ein Fenster wieder nach unten. Am Platz suchen wir den "Psychiatricker" auf und unterhalten uns mit dem Troll. Bei einem erneuten Besuch ändert sich nun die Sitzordung, und wir können uns das Schmetterlings-Netz nehmen. Im Garten der "Unsichtbaren Universität" gehen wir den Pfad entlang, der uns zum Lieferanteneingang führt. Dort nehmen wir den Beutel Dünger und benutzen dann die Leiter, um an das Fenster heranzukommen. Mit dem Schmetterlings-Netz können wir dann den Pfannkuchen des Kochs fangen, worauf dieser entnervt aus der Küche verschwindet und damit seine Bratpfanne unbeaufsichtigt zurückläßt. Der letzte magische Gegenstand ist gefunden!

Alle fünf Gegenstände geben wir nun beim Erzkanzler ab. Leider möchte dieser jemand anderen dafür engagieren, um den Schatz aus dem Drachenhort zu holen.

Da hilft nur ein alter Trick. Mit einem Golddetektor bewaffnet machen wir uns zum Drachenhort in der Scheune auf. Dort erfahren wir von der magischen Bruderschaft und den goldenen Artefakten die wir finden müssen.

### ACT 2

In der Bibliothek steht ein schäbiger Bursche mit einer goldenen Banane im Ohr. Man schaut sich diese an und redet dann mit ihm darüber. Gibt man ihm dann das vorher gefundene Gold, so tauscht er dieses gegen seine Banane. Diese gibt man dem Bibliothekar, welcher dann den Weg zum L-Raum öffnet. Der L-Raum ermöglicht uns nun in der Zeit zurückzureisen, bevor der Drache beschworen wurde.

# Die Drachenbeschwörung

Schon kurz nachdem wir durch den L-Raum gegangen sind, erscheint ein Dieb in der Bibliothek und klaut ein Buch. Wir folgen ihm schnell durch einen Geheimgang und sehen ihn auf der nächtlichen Stadtkarte umherlaufen. Sobald er in sein Versteck gegangen ist, haben wir eine weitere Lokalität die wir besuchen können. Im Park stecken wir dem Betrunkenen (uns selbst) einen Frosch in den Hals. Den Schmetterling können wir dann mit dem Netz fangen und ihn auf die Lampe an der Töpferei benutzen. Der Mönch, der in der Gegenwart steht, wird naß und hängt seine Kutte auf die Wäscheleine neben der Toilette. Also müssen wir wieder in die Gegenwart, um uns die Kutte zu holen. Gleichzeitig schauen wir in der "Kaputten Trommel" vorbei und holen uns ein Glas. Hierzu schauen wir uns die grüne Flasche auf dem Regal an und bestellen dann beim Wirt. Zurück geht es nun wieder in die Vergangenheit. Wieder warten wir auf den Dieb, nur gehen wir diesmal vor ihm zu seinem Versteck. Dort reparieren wir das tropfende Abflußrohr und verstecken uns hinter dem Zaun. Wenn der Dieb kommt, benutzen wir das Glas auf dem Rohr und erfahren so die geheime Parole. Schnell die Kutte überstreifen und wir werden Zeuge der Drachenbeschwörung.

# Der Passierschein

Aus der Wirtschaft holen wir uns in der Gegenwart das auf dem Bett liegende Laken und das Schaumbad. Durch ein Gespräch mit dem ängstlichen Burschen in der "Kaputten Trommel" erfahren wir von einem Geist. Erneut suchen wir die Wirtschaft auf, nur in der Vergangenheit. Dort stülpen wir uns das Laken über und öffnen das Schmuckkästchen. Leider hat uns der Bursche noch nicht alles erzählt und so müssen wir ihn noch einmal befragen. Also wieder zurück in die Gegenwart, den Burschen wieder befragen und dann ab in die Vergangenheit und erneut das öffnen. Schmuckkästchen Diesmal klappt alles und wir erhalten den Passierschein. Mit ihm können wir jetzt das Stadttor ungehindert passieren.

# Der Gürtel mit goldener Schnalle

In der "Trommel" fangen wir eine Schlägerei an. Hierzu schauen wir auf das Bild hinter dem kleinen Burschen. Sobald dieser seinen Kopf dreht, kippen wir sein Glas um. Jetzt können wir die Leiter nehmen und uns einen Trommelstock holen, mit dem wir den Gong im Speisesaal schlagen. Daraufhin saust der Zauberlehrling sofort in den Raum und läßt seine Pflaumen auf der Bank liegen. Diese schnappen wir uns natürlich. Im Hexenhaus des dunklen Waldes füllen wir dann ein wenig Pudding in unseren Topf und machen uns danach auf zum Fischhändler. Dort umwickeln wir einen Kraken mit Bindfaden und plazieren das Tier in der Toilette. Den Pudding gießen wir hinterher. Dem Fischhändler legen wir nun eine verdauungsfördernde Pflaume zwischen seinen Kaviar. Dieser verspürt plötzlich ein dringendes Bedürfnis, und während er sich auf der Toilette mit dem Kraken amüsiert, schnappen wir uns seinen Gürtel.

# Die Schornsteinbürste mit goldenem Griff

Mit der Schneevater-Puppe aus dem Spielzeugladen verstopfen wir den Schornstein des Alchimisten in der Gasse. In dem verlassenen Labor plazieren wir das kleine Faß mit Schießpulver im Kamin und benutzen den Bindfaden als Lunte. Das Faß und die Feuerwerkskörper finden wir in einer Kiste am Stadttor. Alsdann zünden wir den Faden mit den Streichhölzern aus der "Kaputten Trommel" an. Die Lunte führt übrigens durch das Rohr nach draußen. Bummm! Ein Knall und die Schornsteinbürste landet in unserer Truhe.

# Die Narrenkappe mit einem goldenen Glöckchen

Dem Psychiatricker statten wir wieder einen Besuch ab und unterhalten uns kurz mit dem Troll. Diesmal werden wir von der Empfangsdame aufgerufen und zum Seelenklempner vorgelassen. Nach der Untersuchung finden wir uns auf dem Marktplatz wieder. Das Gepäck der Truhe hat sich allerdings um zwei Tintenklecksbilder erweitert, mit denen wir die Palastwachen wieder ärgern können. Im Palast überschütten wir den Narr mit Abfall aus der Mülltonne, die wir beim Pfad hinter der Unsichtbaren Universität gefunden haben. Der dreckige Narr eilt daraufhin sofort in seine Badewanne, die wir mit Schaumbad füllen. Durch die vielen Blasen ist dem Witzbold die Sicht versperrt, und wir können ihm unbemerkt seine Narrenkampe entführen.

# Der goldene Dietrich und die goldene Kelle

Durch ein Gespräch mit dem Bauern im Palast erfahren wir, daß sich der Dieb in seine Behausung im Schatten-Viertel zurückgezogen hat. Am Ende der Welt schütteln wir die Kokospalme. Die heruntergefallene Kokosnuß fischen wir mit dem Schmetterlingsnetz auf. An die Kokosmilch kommen wir mit dem Schraubenzieher aus der Scheune. Durch eine Unterhaltung mit dem Gasseniungen, erfahren wir von einer geheimen Handbewegung, die nur ein echter Mann erlernen kann. Bevor wir die Toilette in der Vergangenheit aufsuchen, nehmen wir uns noch das Stärkemehl aus der Universitätsküche mit. Beim Klo lesen wir dann die Schmierereien an der Tür und erfahren von Sally und Ihrer Spezialbehandlung, die wir auch gerne einmal ausprobieren würden. Deshalb suchen wir das Bordell im Schattenviertel auf und reden dort mit Sally (die rechte Dame). Ihr geben wir dann auch unsere Kokusmilch, das Ei und das Stärkemehl. Nachdem wir die Spezialbehandlung als ganzer Mann überstanden haben, kehren wir wieder zum Gasseniungen zurück. Die gerade erhaltene Pumphose zeigen wir ihm und dürfen dann auch sofort die neu erworbene Fähigkeit bei den Alten ausprobieren.

Den Büstenhalter binden wir an die Leiter und benutzen diese am Schuppen des Diebes. Jetzt gelangen wir in seine Behausung. Anschließend kitzeln wir den Dieb mit der Feder und nehmen uns seinen golde-



# powerservice

nen Dietrich. Beim Maurer wenden wir die Handbewegung an und bekommen dadurch die goldene Kelle.

### Der Goldzahn

Der Schnapper am Marktplatz verkauft uns einen Krapfen, den wir dem Abflußreiniger geben. Im Warteraum des Psychiatrickers unterhalten wir uns mit dem Milchmädchen und bekommen einen Zettel von ihr. Diese Notiz geben wir dem Frisör und bedienen dann den Apparat, um damit den Zahn des Abflußreinigers zu ziehen.

Jetzt können wir dem Drachen alle goldenen Teile geben. Anschließend kehren wir zum Marktplatz zurück und kaufen einen fliegenden Teppich bei der Hexe. Dann unterhalten wir uns nocheinmal mit ihr. Wenn die Hexe zum Kuß die Augen schließt, stibitzen wir ihr das Puddingbuch. Mit dem Buch kehren wir dann in die Bibliothek (Vergangenheit) zurück. Dort nehmen wir uns das Buch über Drachenhorte aus dem Regal, bevor es der Dieb klauen kann. Um das Cover zu vertauschen, benutzen wir das Pudding-Buch auf das Drachenhort-Buch. Zuletzt legen wir das Pudding-Buch mit dem nun roten Cover an die leere Stelle.

Durch Gespräche mit den Einwohnern von Ankh-Morpork erfahren wir die wichtigsten Eigenschaften und Utensilien eines Helden. Nur durch sie kann es ein Held schaffen, den Drachen zu besiegen.

# Der Schnurrbart

Zuerst unterhalten wir uns mit dem Alchimisten und teilen ihm eine neue Einkaufsquelle für seine Knallkörner mit. Die Kamera sacken wir uns bei dieser Gelegenheit auch gleich ein. Im Badezimmer des Palastes nehmen wir die Bürste mit. Die Palastwachen kann man mit der Tüte oder den darin befindlichen Blutegeln überlisten. Beide Teile bekommt man vom Schnapper.

Im Wald betätigen wir am Wunschbrunnen die Kurbel, welche wir mit dem Schraubenzieher abmontieren. Den Topf füllen wir mit Wasser aus dem Eimer. In den Topf geben wir nun noch Seife, die wir in der Wirtschaft finden. Mit dem so entstandenen Seifenwasser, reinigen wir das Nummernschild des Eselkarren am Stall. Jetzt schauen wir uns den Aufkleber und das Schild, das jetzt lesbar geworden ist, an. Im

Schatten-Viertel nehmen wir uns das Messer mit, das sich im Beutel im Schuppen des Diebes befindet. Damit lösen wir dann die Leiter in der Alchimistengasse vom Dach. Der gestürzten Assassine teilen wir die Nummer des Eselkarren mit. Am Marktplatz schneiden wir dem geprangerten Esel mit der Schere ein Stück vom Schwanz ab. Die Schere und ein Notizbuch finden wir beim Erisör.

### Das Schwert, das "Ping" macht!

Im Palastkerker benutzen wir die Kurbel, um Lachi ein wenig zu strecken. Dadurch erhalten wir ein Schwert das "Poing" macht. Der Wächter am Stadttor gibt uns einen nützlichen Hinweis, wo wir unser Schwert stimmen lassen können. Dem Zwerg in der Mine zeigen wir unsere Waffe. Er ist bereit diese zu bearbeiten, wenn wir ihm ein Glas Holunderbeerwein bringen. Vom Wirt in der Kaputten Trommel erfahren wir den Lagerplatz des süßen Saftes. Jetzt suchen wir die Wirtschaft auf und gehen in den Raum des Ängstlichen. Die Tür schauen wir uns an und reden dann mit ihr. Anschließend benutzen wir den Schraubenzieher auf den Schwarzen Mann. und nach einer kurzen Unterhaltung (Wolke) verschwindet er in die Kaputte Trommel. Wir folgen ihm und füllen im Keller unter der Falltür unseren Krug mit dem Holunderbeerwein. Den Krug tragen wir übrigens selbst, da ihn sonst unsere Truhe leertrinkt. Dem Zwergenschmied übergeben wir dann den Krug und das Schwert. das von ihm nun gestimmt

# Das Muttermal

Das Skelett im Kerker des Palastes enthält einen Knochen, den wir mit Leim vom Spielzeugladen verbinden. Diesen Leimknochen geben wir dem Hund an der Wirtschaft. Jetzt können wir ungestört mit dem Seemann reden. Wir bestellen ihm ein Glas Milch und schauen uns seine Tätowierung an. Anschließend unterhalten wir uns mit ihm über sein Hautbild. Er gibt uns eine Pfeife, mit der man seine verschwundene Polly anlocken kann. In der Universität holen wir uns das Paket mit Stärke aus dem Schrank. Vorher müssen wir allerdings mit den Streichhölzern am Objekt Licht gemacht haben. Am Marktplatz lassen wir dann ein Ei fallen und nehmen die



Telefon: 07556/5444 o. 5491 Fax: 07556/5490

Linzgaustr. 22 88690 Uhldingen **BTX: TOPGAME#** 

l	Programm		IBM/PC
	Aces of the Deep	DV	80,90
ı	Across the Rhine	DV	*94,90*
ı	Aladdin	DA	60.90
ı	Armoured Fist	DV	87,90
ı	Battle Isle 2	DV	80,90
ı	Bazooka Sue	DV	*87,90*
ı	Bring	DV	80,90
ı	Black Hawk	DA	67,90
	BMP 3 0: Hattnck	DV	87,90
	Bureau 13	DV	80,90
	Carribean Desaster	DV	*80,90*
	Chartbreaker	DV.	*67,90*
	Colonization	DV.	87,90
	Das Schwarze Auge 2	DV	80,90
	Dark Sun 2	DA	80,90
	Der Baulöwe	DV	87,90
	Der Reeder	DV	*87,90*
	Die Siedler	DV	80,90
	Discworld	DV	80,90
	Dungeon Master 2	DV	"Vorb:"
	Elite III	DV	80,90
	Earthsiege	DV	87,90
	F-14 Fleet Defender Plus	DA	94,90
	FIFA Soccer	DV	70,90
	Flight of the Amazon Q	DV	73,90
	Hattrick	DV	*80,90*
	Hokum KA 50 - Werewolf	DA	67,90
	Indy 4	DV	46,90
	Jungle Strike	DA	73,90

Klik'n Play 87,90 König der Löwen 60.90 ·Vorb. Legions Lemmings 3 67.90 Lollypop Master of Magic 73,90 DV 94.90 Menzoberranzan 80,90 60,90 **67,90** Melal Mannes DM Metal Machine 2 DA Nascar Racing Panzer Genreal DΑ DA 80.90 Pinball Illusions Psycho Pinball "Vorb." DA Star Wars Screen Saver DV 60.90 Stone Racers Super Karts DA \*87.90\* Super Streetfighter 2 T System Shock DV 87,90 DV 80,90 Tie Fighter nν 94,90 Transport Tycoon 87,90 Transport Tyc. W. Edit. DV 35,90 Warcraft DA 80.90 Wing Armada DA 70,90 X-Com (UFO 2 ) DV 94.90 Komplettlösungen auf Anfrage

Neu Neu Neu Neu Neu Neu

Ladenlokal Sunshine Daisendorfer Str. 2 88690 Uhldingen-Mühlh

# CD-ROM

Aces of the Deep	DV	87,90	Klik'n Play	DV	87,90
Across the Rhine	DV	*94.90*	Last Dynasty	DV	Vorb.
Alone in the Dark 3	DV	94,90	Legend of Kyrandia 3	DV	80,90
Armored Fist	DV	87.90	Little Big Adventure	DV	94,90
Battle Isle 2	DV	87,90	Lost Eden	DA	80,90
Battle Isle 2 Scenery	DV	48,90	NBA Live 95	DA	94,90
Battle Race	DA	*67,90*	Magic Carpet	DV	94,90
Bling	DV	*67,90*	Magic Carpet Data Disk	DV	40,90
Bioforge	DV	94,90	Master of Magic	DV	94,90
Bolo	DA	*53.90*	Menzoberranzan	DA	80,90
Colonization	DV	94.90	Nascar Racing	DA	80,90
Command & Conquer	DA	*94.90*	NHL Hockey 95	DA	80,90
Creature Shock	DV	94,90	Noctropolis	DV	94,90
Crusader	DV	Vorb.	Panzer General	DA	80,90
Cyberwar	DV	99,90	Phantasmagoria	DV	*94,90*
Cyberia	DV	94,90	Pinball Fantasies Deluxe	DA	73,90
Cabermage	DV	*94,90*	Privater + Strike Com.	DA	87,90
Das Schwarze Auge 2	DV	87,90	Pretotype	DA	*80,90
Dark Sun 2	DA	80,90	Psycho Pinball	DA	"73,90"
Dark Forces	DV	99,90	Renegade	DA	80,90
Deathgate	EV	94,90	Ravenloft 2 - Stone Prophe		*80,90*
Der Reeder	DV	*87,90*	Rise of the Triad	DA	53,90
Descent	DA	87,90	Sim City 2000	DV	87.90
Die Höhlenwelt-Saga	DV	94,90	Slm Tower	DV	*87,90
Discworld	DV	87,90	Star Trek: Generations	D∀	*99,90*
Dragon Lore	DV	73,90	Stonekeep	DA	*Vorb.*
Dungeon Master 2	DV	*Vorb.*	Stone Racers	DV	67,90
Earthsiege	DV	87,90	Superkarts	DA	94,90
Elite III	DV	87,90	System Shock	DV	87,90
FIFA Soccer	DV	67,90	The 11th Hour	DA	*99,90*
Full Throttle	DV	"Vorb."	Theme Park	DV	80,90
Hammer of the Gods	DV	80,90	Tle Fighter	DA	*87,90*
Hattrick	DV	*87,90*	Under a Killing Moon	DA	94,90
Hell	DV	87.90	US Navy Figters	DV	94,90
Heretic	DA	*67,90*	Warcraft	DA	80,90
Iron Assault	DA	80,90	Wing Commander III	DV	107,90
King's Quest 7	DV	87,90	X-Com (UFO 2)	DV	94,90

- Kosteniosen Katalog anfordern Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM. Es Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM. Expret zzgl 7,- DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen Versend nur Im Sicherheitskarton EA = englische Version DA = dl. Anl. DV = komplett Deutsch

  gel aelten
- Händleranfragen erwünscht
- Presanaerungen, prozetener um mumer vorbenaten manuteriam i agen et Wultischi Abholung nur im Ladenloka! Wir akzeplieren auch Kredikarten (VISA, Amencan Express) Vorbestellungen sind jederzeit möglich II -- Bei Annahmeverweitgerung berechnen wir OM 20,-- Spiele mil \* waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar: -- Ab DM 180,- Hafarn wir versandkostenfrei

unsere

auf dem Boden kriechende Schlange mit. Auf das Reptil benutzen wir den Dünger und die Stärke. Den so erhaltenen Schlangenstab tauschen wir wieder gegen unseren alten Besenstiel bei Windel Poon in der Universität um. Sobald wir den Rand der Welt erreichen, benutzen wir die Pfeife des Seemanns. Ein Papagei fliegt ins Bild. Auf ihn werfen wir einen angezündeten Knallkörper.

Durch die Kombination von Besenstiel und Schmetterlingsnetz, erhalten wir einen langen Köcher, mit dem Polly aus dem Meer gefischt werden kann. Anschließend nehmen wir die Lampe von der Gabel. Auf diese Gabel benutzen wir den Hut aus dem Zimmer des Erzkanzlers, den wir uns vorher angeschaut haben müssen. Nachdem wir das Seil heruntergerutscht sind, suchen wir auf dem Panzer der Schildkröte nach der verlorenen Pfeife. Zurück beim Seemann, übergeben wir ihm diese und seine Polly. Beim Frisör nehmen wir uns das Notizbuch und die Schere mit.

Danach suchen wir den Psychiatricker zweimal auf und reden abwechselnd mit dem Troll und dem Milchmädchen, von der wir uns ein "Ottogramm" in das Notizbuch machen lassen. Dem Frisör am Wunschbrunnen geben wir dieses signierte Buch, und er verschwindet in seinen Laden. Dort unterhalten wir uns mit ihm und werden zu seinem Sohn, den Gassenjungen am Marktplatz, geschickt. Dieser rückt jedoch das Tatoo-Bildchen nicht freiwillig heraus. Wir schneiden deshalb das Gummi-Band der Maschine mit dem Messer ab und benutzen es als Bungee-Seil an der Spitze der Fahnenstange auf dem Turm.

Die Tarnung

Im Schatten-Viertel kratzen wir das Wandgemälde mit dem Spachtel ab, den wir in der Küche finden.



Der Zauberspruch

Das Magische Buch nehmen wir aus dem Regal hinten rechts in der Bibliothek.

### Der Talisman

Zuerst holen wir uns am Versteck ein Sahnetörtchen ab. Beim Wirt der kaputten Trommel bestellen wir uns dann ein Glas Kaktussaft, in dem ein Wurm schwimmt. Diesen umwickeln wir mit Bindfaden und benutzen ihn als Kobold-Köder. Der Wicht hat sich als Ratte getarnt in einem

Loch im Palast-Kerker versteckt. Wir klopfen anschließend bei Lady Käsedick und rennen dann sofort zu dem Pfad hinter Ihrem Haus. Während die Lady vorne zur Tür eilt, nehmen wir uns die Rosette, den Na-

gel und die Leine mit. Im Hexenhaus schauen wir uns die Zaubertränke hinter der Hexe an. Nach einem Gespräch mit der schrulligen Dame, verlangt sie wieder einen Kuß. Jetzt benutzen wir das Sahnetörtchen auf uns selbst. Als Belohnung dürfen wir uns einen Zaubertrank mitnehmen. Wenn wir der Wolle folgen, erreichen wir das Gehege eines Schafs. Dem Tier heften wir die Rosette an den

Körper, und mit der reparierten Kobold-Kamera machen wir ein Foto. Den Schlegel vom Holzstapel nehmen wir auch noch mit. Das frischgemachte Bild kleben wir in einen Bilderrahmen, der beim Fischhändler an der Wand hängt. Jetzt können wir das Bild in der kaputten Trommel am Balken aufhängen. Hierzu benutzen wir den Schlegel und den Nagel. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Angeber, bestellen wir ihm Bier, in das wir den Zaubertrank mischen.



Den Mönch in der Schlucht tricksen wir mit dem Teppich aus. Aus der nächsten Höhle nehmen wir die Augenbinde vom Hutständer. Bevor wir uns damit die Augen verbinden, knoten wir noch unsere Truhe an die Leine aus dem Drachenheim. Um an das Offlerauge zu kommen, tauschen wir es gegen unseren Geldbeutel aus, den wir vorher mit Sand neben dem Altar gefüllt haben.

# ACT 4

Der an einen Felsen gefesselten Lady Käsedick nehmen wir die Schlüssel ab, mit denen wir ihren Drachenzwinger aufschließen. Dort fangen wir den Drachen "Mambo 16" ein und füttern ihn viermal mit Feuerwerkskörpern vom Stadttor. Automatisch gelangen wir nun in das heiß erwartete Finale. Dort brauchen wir nur noch dem Drachen unser Sahnetörtchen zu geben, und der Sieg ist unser!

# Woodruff and the Schnibble...

Klaus-D. Wehmeier aus Bielefeld hat das französiche Spiel mit dem ungewöhnlichen Namen für uns gelöst.

Vorab möchte ich Euch einige Ratschläge zum Spiel geben. Haltet Euch bitte nicht allzu streng an den von mir vorgegebenen Weg, sondern experimentiert lieber etwas in den Räumen herum. Ihr versäumt ansonsten zu viele lustige Szenen und es gehen einige heftige Lacher für Euch verloren. Die Türcodes zu den Ratssälen habe ich extra nicht mitgeschrieben, weil es viel mehr Spaß macht, wenn Ihr diese selbst findet. Nur an den Stellen, an denen den Programmierern bei der Übersetzung ein Fehler unterlaufen ist, habe ich den genauen Code aufgeschrieben. Viel Freude bei "Woodruff and the Schnibble of Azimuth."

### Los gehts

Woodruffs Abenteuer beginnt, nachdem er erleben mußte, wie der Obersack Prof. Azimuth entführt und seinen Lieblingsteddy mit einem Revolver den Garaus macht.

Völlig verwirrt und ohne einen Funken an Erinnerung betritt er die Straße vor Azimuths Haus.

Er schaut sich um und entdeckt einen Hosenknopf, welchen er einsteckt. Auf dem Dach liegt ein Stiefel, an welchen er jedoch nicht herankommt und im Hintergrund ist ein Gerät, welches er jedoch nicht bedienen kann, da er die Bedienungsanweisung noch nicht lesen kann.

Er geht zurück ins Haus und sieht sich um. An der Mauer vorm Haus lehnt ein Gaffer, mit dem Woodruff ein Gespräch beginnt. Von ihm erfährt er, daß ein gewisser H.-P. Sebastian, der sich in der Bar der Schluckspechte aufhält, näheres über das Geschehen in Azimuths wüßte. Woodruff macht sich also auf die Suche nach ihm.

Zuerst begibt er sich zur Gasse des traurigen Buzuk und erfährt von diesem etwas über das Leben in der Stadt.

Er unterhält sich mit der jungen Frau und diese berichtet, daß sie jedes Gesicht der Stadt kenne, ihn aber noch nie gesehen habe.

Sein Weg führt nun zur Elendsbrücke, wo Woodruff eine Kiste findet. Diese hebt er



auf und versetzt der Mutter unter der Kiste einen Tritt, Nun kann er diese aufheben und fragt den Bettler, ob er beruhigt den Fluß überqueren könne. Da dieser ihm eine falsche Auskunft gibt, wirft Woodruff die Mutter nach ihm und bekommt einen Stiefel zurückgeworten. Diesen steckt er ein und begibt sich zu Azimuths Haus. Er wirft den Stiefel aufs Dach, worauf nun beide Stiefel vor seinen Füßen landen. Als er sie aufhebt. stellt er fest, daß sich in einem der Stiefel ein Bild Azimuths befindet, welches er zu der jungen Frau in der Straße des traurigen Buzuk bringt. Er erhält von ihr einen Zeitungsartikel und begibt sich nun zur Säufergasse. Den Fluß kann er nun getrost über-queren (Mutter einstecken) und trifft in der Säufergasse, wie solls auch anders sein, auf einen Säufer. Dieser ist so betrunken, daß er nicht in der Lage ist, ein Gespräch zu führen und Woodruff wendet sich ab. Er steckt noch schnell einige Federn ein und begibt sich nun in die Bar der Schluckspechte.

Bei den Schluckspechten

An der Bar steht ein Mann. dem er eine Tasse Kaffee abschwatzt. Nachdem dieses geklappt hat, begibt Woodruff sich nach oben. Hier spricht er mit der Wirtin, die, wie sich herausstellt, seine frühere Schullehrerin ist und ihm ein A, welches Azimuth für ihn hinterlassen hat, überreicht. Sie berichtet, daß der Typ an der Bar H.-P. Sebastian sei und bringt Woodruff, als dieser ihr den Zeitungsartikel überreicht, noch schnell das Lesen bei. So gerüstet, läßt es sich schon viel leichter leben und Woodruff probiert seine neue Fähigkeit sofort am Plakat in der Bar aus. Bevor er wieder an die Bar zu H.-P. Sebastian verschwindet, wartet er noch. bis der Barmixer von der Decke geschwebt kommt und klaut ihm noch schnell einen Flaschenöffner aus der Ta-

Wieder an der Bar, beginnt Woodruff ein Gespräch mit H.-P. Sebastian und erlangt dabei sein Gedächtnis zurück. Als dieses geschieht, wacht er im Titelbild auf, schwört dem Obersack Rache und steckt den Pinsel ein.

Wieder in der Säufergasse, taucht er den Pinsel ins Teerfaß und gibt dem Säufer die Tasse Kaffee. Dieser übereicht ihm als Dank eine Meto-Uhr und Woodruff begibt sich wieder in die Gasse des traurigen Buzuk. Geht einmal den oberen Weg der Elendsbrücke.

In der Gasse des traurigen Buzuk setzt er das A in das A im Stein ein und erhält nun ein Tobozon. Dieses benutzt er und erhält die erste Nachricht von Prof. Azimuth. Er liest noch schnell das Plakat und begibt sich nun Treppengasse. Hier findet er eine Konservendose, an welche er kickt. Tut er dieses mehrere Male. erhält er eine Bohne und kann die Dose einstecken.

Der Amtsschimmelplatz

Woodruff begibt sich nun zum Haus von Azimuth und benutzt von hier den Fahrstuhl in die nächte Etage. Er landet auf dem Amtsschimmelplatz und geht von dort zum Brotophotonplatz und liest dort das Einstellungsplakat. Er greift zum Tobozon und wählt sofort die angegebene Nummer. Um eine Einstellung zu bekommen, benötigt er ein Foto und die Atemfunktionsbescheinigung. Woodruff geht nun zur Wau-Wau-Piep Boutique und spricht mit dem Spieler. Dieser gibt ihm die Auskunft, daß sich hinter der Boutique ein Eingang zu einer Spielhölle befindet, in der Woodruff das große Geld machen könne.



Er betritt die Boutique und schaltet mit der Mutter das Dynamorad aus. Der Boutiqebesitzer schläft nun ein und Woodruff kann den Finger aus Morphoplastock an sich nehmen. Zurück in der Boutique, versucht er ein Gespräch mit Karl-Heinz (dem Papagei) zu beginnen. Dieser ist allerdings so von dem Anblick des Pinupgirls fasziniert, daß er zu keinen Gespräch bereit ist. Woodruff malt



der Dame mit dem Pinsel einen Bikini und kann nun mit Karl-Heinz sprechen, Von ihn ertährt er, daß Karl-Heinz ehemals Portier im Club der guten Sitten war und dort wegen fehlender Schwanzbehaarung entlassen wurde. Wenn Woodruff ihm zu neuen Federn verhelfe. würde er ihm einige interessante Türen im Club öffnen. Woodruff gibt die gefundenen Federn an Karl-Heinz weiter und begibt sich nun in den dunklen Raum nebenan. Dort spielt er etwas an dem Flumpelrätz und dem Prödelwurz herum, bringt diese in die richtige Position, drückt den Schalter, worauf eine Nase erscheint. In diese steckt er den Finger aus Morphoplastock und es öffnet sich die Türe zur Spielhölle.

Diese betritt Woodruff. Er schaut sich um und da er noch keinen Struhl besitzt, geht er erstmal ins Freudenviertel nebenan.

Flipperei

Er redet dort mit der alten Schachtel und erfährt den Zimmercode zum Thronsaal des Sultans. Er spielt einige Male am Flipper, welchen er bald in die Ecke donnert, und erhält nun seinen ersten Struhl. Mit diesem spielt er einige Male am Spielautomaten und mehrt so sein Geld. (Ruhig des Öfteren spielen und auch in die Spielhölle zum Wetten gehen).

Woodruff begibt sich zum Turm der virtuellen Reisen und räumt den Meteoriten aus dem Weg.

Auf zum Brotophoton-Platz und mit dem Fahrstuhl zum Obersackplatz. Hier schaut Woodruff die herumhängenden

Plakate an und liest etwas über die Tobozonsendung einer Miss Voll&Ganz. Er erfährt, daß der Besitzer der Virtuellen-Reise ein gewisser Ernst Blinzt ist und schaltet nun sein Tobozon ein und wählt die Sendung der Miss Voll&Ganz. Woodruf verliebt sich in Miss Voll&Ganz und bemüht sich um ein Gespräch mit ihr. Er wählt die Nummer ihrer Sekretärin und diese verspricht ihm, daß sie sich bemühe, ihm die Privatnummer der Voll&Ganz zu besorgen. Tobozon ausschalten und sofort wieder benutzen und Woodruff erhält die Telefonnummer

Er ruft bei ihr an, und sie teilt ihm mit, daß sie kein Interesse an einem Gespräch oder Treffen mit ihm habe.

Woodruff nimmt die Hemdbrust an sich und betritt nun das Prothesengeschäft. Hier ersteht er eine Brille und ein starkes Kinn. Er geht zu dem Dreckfleck und als er diesen näher betrachtet, fällt ihm ein Müllsack aufs Hirn. Diesen hebt er auf und begibt sich nun zum Fabrikvorplatz. Hier findet er einen Zeitungartikel, aus dem er entnimmt, daß Miss Voll&Ganz des öfteren in Begleitung des Obersack gesehen worden sei und sich zwischen den Beiden eine zarte Beziehung anbahne. Deprimiert sinkt Woodruff auf der rosa Bank nieder und verliert allen Mut. Nachdem er in Tränen ausgebrochen ist, (mehrere Male auf die Bank klicken) drückt er die Klingel und ein kleiner Buzuk bringt ihm ein Taschentuch. Nun fliegt eine Papierschwalbe durch das Türloch. Woodruff drückt erneut die Klingel und der kleine

Buzuk bringt ihm eine Nachricht von Prof. Azimuth.(Tobozon einschalten) Woodruff findet seinen Lebensmut wieder und führt erstmal ein Gespräch mit dem Chef der Anhänger der Schnibble-Sekte.

Im Buzuktempel

Woodruff begibt sich nun zum Tempel der Buzuk und erfährt vom Torwärter, daß dieser ihn für eine Haselwal in den Tempel einlasse. Er begibt sich nun zum Nußhändler am Amtschimmelplatz und erfährt, daß dieser seine letzte Haselwal an Ernst Blinzt verkauft habe. Am Turm der virtuellen Reisen erfährt Woodruff, daß Ernst Blinzt die Hasel zum Stützen seiner Sandelholzkiste benötige und überlegt, was er ihm im Tausch für die Nuss wohl anbieten könne. Er schaltet das Tobozon ein und hört den Wetterbericht. Meteoriteneinschlag am Amtschimmelzentrum ist zu erwarten und Woodruff begibt sich dorthin. Er benutzt die Meto-Uhr und nach kurzem Warten schlägt der Meteorit im Zentrum des gemalten Kreuzes ein. Woodruff ist nun im Besitz einen Meteoritenstücks, mit welchem er sich zu Ernst Blinzt begibt. Dieser tauscht ihm den Meteoritensplitter gegen die Haselwal ein und Woodruff begibt sich zum Buzuk-Tempel. Nun möchte der Tempelwärter Haselwalmark, um ihn einzulassen, und Woodruff benutzt erneut das Tobozon, um den Wetterbericht zu hören. Meteoriteneinschlag am Obersackplatz wird erwartet und Woodruff begibt sich nach dorthin. Er benutzt die Meto-Uhr, doch muß er feststellen, daß die Haselwal nicht auf dem Aufschlagpunkt liegen bleibt. Er begibt sich zur Säufergasse, taucht die Haselwal in den Teertopf und nun klappts und Woodruff hat sein Haselwalmark.

Auf dem Weg zum Buzuktempel trifft Woodruff am Trockenbrunnenplatz auf einen degenerierten Weisen und

kauft ihm einen Buzukhut ab. Er erfährt den Zimmercode des Weisen und wird von ihm gebeten, die Frau des Weisen, welche sich im Tempel aufhält, zu grüßen.

Woodruff gibt das Haselwalmark an den Wächter und darf den Buzuktempel endlich betreten.

### Der Zeitweise

Im Eingangsbereich steckt Woodruff den Deckel und den Bezinkanister ein und begibt sich nun auf einen Rundgang.

An der Tür des Zeitweisen hängt eine Botschaft und Woodruff erfährt, daß der Zeitweise sich im Ratssaal befindet. Er begibt sich dorthin und erfährt, daß dem Zeitweisen seine Elementarsilbe abhanden gekommen ist. Woodruff denkt an die Uhr mit Zeitsilbe, welche ihm in der Wau-Wau-Piep Boutique aufgefallen war. Er begibt sich, nachdem er den Wetterbericht gehört hat, zum Freudenviertel und füllt seinen Buzukhut mit Regen. Nun hat er einen H-Zwei-O-Hut und er versucht, die Uhr in Gang zu setzen. Er muß festellen, daß das Rohr an der Uhr ein Loch aufweist und das Wasser sofort wieder durch dieses entweicht.

Zurück im Buzuktempel begibt Woodruff sich in die dritte Etage und findet am Zimmer des Kraftweisen die Nachricht. daß sich dieser im Thronsaal beim Sultan befinde. Woodruff geht in den Thronsaal und spricht mit dem Kraftweisen. Dieser teilt ihm mit, daß er seine Energiesilbe verloren habe und sich diese im Tresor im Thronsaal befinde. Um den Safecode zu erhalten, muß Woodruff allerdings in die Vergangenheit reisen, wozu er zur Zeit allerdings noch nicht in der

Woodruff.nimmt den Zettel mit den Zauberformel von der Wand und wendet sich nun dem Sultan zu. Dieser berichtet, daß er mit seinem letzten Zahn die Bierflaschen öffnen müsse, worauf ihm Woodruff

den Flaschenöffner überreicht. Als Dank wird er zum Buzukritter geschlagen und erhält als Zeichen seiner Ritterschaft ein Schlüsselbund. Weiterhin erhält er die Herrsch-Silbe und spricht mit dem Sultan über den Schnibble.

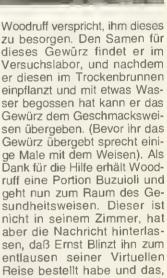
Er hebt das Kaugummi vom Boden auf und liest die Speisekarte, welche am Bücherregal hängt.

# Wau-Wau-Piep

Jetzt begibt er sich zur Wau-Wau-Piep Boutique, benutzt dort Kaugummi und H-Zwei-Ohut und kommt mit der Zeitsilbe in den Ratssaal zurück. Die Silbe übergibt er dem Zeitweisen und erhält hierfür die Rats-

Jetzt geht er zum Wortweisen, welchen der Verlust seiner Elementar-Silbe dermaßen verwirrt hat, daß er den Weg zum Ratssaal nicht mehr finden kann. Nun zum Zimmer des Wortweisen und dem Schoßtier des Weisen, welcher seit Tagen nicht mehr zu Essen bekommen hat, die Bohne übergeben. Zur Belohnung gibts die Elementarsilbe, welche er dem Wortweisen bringt, und im Tausch dafür erhält Woodruff zwei neue Türcodes. Vom Geschmacksweisen erfährt er, daß diesem das Schnapluregewürz fehlt und

falls er noch nicht zurück sei, bitte ein Suchtrupp ausgesandt werden möchte.



# Virtueller Turm

Woodruff begibt sich zum Turm der virtuellen Reisen und befreit den Weisen aus dem Spiel, Er erhält zum Dank die Gesundheitssilbe und kann nun die Formel zur Reise in die Vergangenheit zusammenstel-

Woodruff begibt sich zur Gedenkstätte und wendet dort die Vergangenheitsformel auf die Statue des Großmameluk an und befindet sich nun in der Vergangenheit.

Hier angekommen, nimmt er den Maiskolben vom Boden auf und untersucht das umgestoßene Glas. Schaut unter den Stein und findet hier in einem Helm einen Goldfisch. Diesen steckt er dem Großmameluk in die Rüstung und nimmt ihn in der Zukunft von dort wieder an sich.

Jetzt unterhält er sich mit dem sterbenden Buzukkrieger, doch dieser will nicht mit ihm reden, weil er ein Mensch ist. Woodruff gibt ihm das Schlüsselbund und wird nun als Buzukritter erkannt. Er erhält den







Versand Service GmbH

# 11TH HOUR DT ANL # 1842 PACIFIC AIR WAR GOLD DT ANL 7TH, GUEST DT, ANL. BATTLEISLE I X KOMPL OT 89,90 BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN – K.D. 54,90 BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN – K.D. 54,90 BIOFORGE KOMPL, DT. 85,90 BIOFORGE KOMPL, DT. 49,90 BOLO DT ANLEITUNG 49,90 BURBAUI AS DT ANL 75,90 BURBAUING STEEL 8 MISSION 1 + 3 KOMPL. DT 99,90 BURBAUING STEEL 8 MISSION 1 + 3 KOMP

**CD ROM Programme** 

BURNTIME KOMPL. DT. BURNTIME KOMPL DT.

CAMPAIGN KOMPL DT.

CHAOS CONTROL DT. HANDB.\*

CHAOS CONTROL DT. HANDB.\*

CHAOS CONTROL DT. HANDB.\*

CLASSIC ADVENTURE INIC LOOM, MANAKI, MANSION,

NIDIANA JONES 3 MONEY SLANDT 1 KOMPL DT.

GOL CONLATION & CHULZATION KOMPL DT.

COMMANCE HINCL. MISSION 1 8 2 KOMPL DT.

COMMANCER INICL. MISSION 1 8 2 KOMPL DT.

COMPANCER INICL. MISSION 000 DT HANDBUCH

COMMANDER BLOOD

COMMANDER BLOOD

COME SUPER GAMES INIM HEIMDALL THUNDERHAWK /

CURSE OF ENCHANTIA DT ANL

CREATINES SHOCK KOMPL DEUTSCH

29,90

CYBERIA YBEHHACE KOMPL OT ARK FÖRGES KOMPL DT. ARKSEED KOMPL DT. AS SCHWARZE AUGE: - DSK - KOMPL. DT. 39,90
AVID BOWIE - JUMP - WINDOWS 75,90 WE JUMP WINDOWS
TROL KOMPL OT
WELLERS (INCL 3 D BRILLE)
NER INCL DATA DISK KOMPL DT
DER KOMPL DT \*

S VOYAGE/BURNTIME KOMPL DT RUECKTE BALLYE KOMPL. DT. \* GERS 24,90
DERS 139,90
CWORLD DT ANL 89,90
SFIGHT DT HANDB 25,90 ELITE 2 - FRONTIER - DT ANL
ELITE PLUS KOMPL DT
FMERIE DE LUXE (COS & WINDOWS) KOMPL DT
EMERIE DE LUXE (COS & WINDOWS) KOMPL DT
EVE OF THE BEHOLDER TELL
EVE OF BEHOLDER TR LOGY 1-3 KOMPL DT
F11: A NIGHTAWK
F14 FLEET DEFENDER GOLD DT HANDS
F14 TOWCAT - 5 SPIELE DT ANL
F15 STRIKE EAGLE III DT HANDB
FALCON 30, DT HANDB
FALCON 50, DT HANDB
FALCON 50, DT HANDB
FLAGMINGTON 50 KOMPL DT
FLAGMINGTON 50 KOMPL DT
FLAGMINGG 10 UPS KOMPL DT
FLAGMING THE AMAZON QUIFEN KOMPL DT
FLIGHT OF THE AMAZON QUIFEN KOMPL DT

ON QUEEN KOMPL DT # 79 FIGHT SMETICS, KIT (12 MARK)
7-4,60
FIGHT WILLIMITED OT NANDB.
89,90
FOOTBALL MANAGER - THE FINAL DT. HANDB.
24,90
FOOTBALL MANAGER - THE FINAL DT. HANDB.
35,90
FOTOSHOW CHINA ALASKA NEUSEELAND
44,90
FOTOSHOW CHINA ALASKA NEUSEELAND
7-79,80 USSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930-1994 85,90

| GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | GARCAF | G HELL DT ANL HERRERT GRONEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO

**CD ROM Programme** CU HOM Programme

HIGH SEA TRADERS KOMPL DEUTSCH \* 61
HURHA DEUTSCHLAND KOMPL DT 88
HURHA DEUTSCHLAND KOMPL DT 81
IN C A KOMPL DT 81
INDICAN RAGING IPAPYRUSJ INCL MAUSMATTE 33
INFERNO KOMPL. DEUTSCH 35
INFERNO KOMPL. DEUTSCH 36
INFERNO KOMPL. DT 91
ISHARI IKOMPL. DT 91
SHARI IKOMPL. DT 91
JUNGLE STRIKE DT. ANL. 86
KICK OFF 3 KOMPL DT 34
KICK OFF 3 KOMPL DT 91
KICK OFF 3 KOMPL DT 91
KICK OFF 3 FORNCE-LESS BRIDE KOMPL DT 81
KICK OFF 3 T PRINCE-LESS BRIDE KOMPL DT 81
KICK OMPL AV KOMPL DT 81
KICK OFF 3 KOMPL DT 91
KICK OFF 3 KINGS ODEST 7 PHINGE-LESS BRIDE ROWHL DT KLIK'N'PLAY KOMPL DT KYBANDIA 2 -HAND OF FATE-KYBANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT. L-ZONE

LANDS OF LORE DT. ANL.

LARRY 1-6 COLLECTION DT ANL

LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT ANL

LESLIRE SUIT LARRY 1 LINES GORE COLLYPOO DT ANL
LOST EDEN DT. HANDB.
LOST EDEN DT. HANDB.
LOT HAR MATTHAUS SUPER SCOCER K.D. \*
MI TANK PLATOON PIUS SU GRAMES
MAGIC CARPET KOMPL. DT.
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WDRLDS K.D. \*
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTALLE KPL. DT.
MASTER OF ORION S.U.F.O. DT ANL
MASTER OF ORION S.U.F.O. DT ANL NOVASTORIM DT ANL
NHL ICEHOCKEY 95 DT HANDB
OLDTIMER KOMPL, DT.
OUTPOCT ISERBA; INCL. MAUSMATTE
PANZERGENERAL (SS); INCL. MAUSMATTE
PATRIZIER KOMPL, DT.
PATRIZIER KOMPL, DT.
C-JURIST WINDOWS (HOB/BGB/SIGB) PEGASUS 1/95 (6.0) MINATES GOLD DI HANDE POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL MAUSMATTE POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) POWERHITS BATTLETECH, BATTLETECH I & 2/ POWERHITS BATTLETECH, BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR 34.90
POWER UP COMPIL, ink: PIRATES GOLD / FORMULA ONE G P / F 15 STRIKE EAG 3. DT. ANL 79.90
PREMIERE MANAGER 3
PRINCE – SYMBOL, BYTERACTIVE – CD 105.90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT HANDB. 89.90
PROJECT TODES PLADDE 99.90
PROJECT TODES PLADDE 99.90
PROTOTYPE KOMPI DT \$ 86.90 PROJECT TODES PLADDE
PROTOTYPE KOMPL DT \*
PSYCHO PINBALL DT, ANL.
partainer Kompl, DT
ANL.
partainer Kompl, DT
RAVENLOFT - SSI - KOMPL DT
REBEL ASSAULT DT, VERS.
RED BARON & RAILROUGD I YCCOON DT ANL
REBEL ASSAULT DT, VERS.
RED BARON & RAILROUGD I YCCOON DT ANL
RIENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STARRETRIBUTION DT ANL
RIINGS OF MEDIUSA GOLD KOMPL DT
RISE OF THE ROBOTS KOMPL DEUTSCH
RISE OF THE RIADA - VOLUMERSION - DT ANL
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL DT
ROBOCOS 3 DUNE!
FOYAL PLUSH PINBAL
ROBOL - KOMPL DT
SEAMOLE SSN 21 KOMPL DEUTSCH
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN
SENSBLE WORLD OF SCCORE DT HANDB \*
SINBRILD KOMEN DE MISCH DE SICAESICA
SINBRILD KOMEN DE SITSCH
SINBRID KOMEN SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC) 29,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING 29,90 SIM CITY 2000 & DATA KOMPL DT SIMDN THE SDRCEROR KOMPL DT, SLAM CITY SUBTRADE - RETURN TO IRATA- DT. VERS 75.90
SUPER KARYS DT. HANDB. 89,90 SUPER TETRIS plus 50 GAMES
SYNOICATE PLUS (CLASSIC)
SYS JEM SHOCK FNHANCEL SYSTEM SHOCK ENHANCEU KOMPL DT TANK COMMANDER KOMPL DT, TASK FORCL 11M2 DT ANL TEMPTATION INCL. THE GREST / LAND OF L HAND OF FATE / INDY GAR PLACERS

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell Telefon: (08142) 59640 Telefax: (08142) 54654

BESTELLANNAHME: MO, - DO, 900-1800, FR. 900-1700

Unser Ladenlokal in AUGSBURG Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

# **CD ROM Programme**

THEIR FINEST HOUR -BATTLE OF BRITAIN-	39,90
THEME PARK KOMPL DT	79,90
TORNADO & FALCON 3 0 DT HANDS	65.90
TRANSPORT TYCOON KOMPL DT	95,90
TUNELAND KOMPL DEUTSCH *	79,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT ANLEITUNG ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL DT	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL DT UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
LIMPLEDCE	29,90
USS TICONDÉROGA DT HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL DT	85,90
UIST TICONDEROGA DT HANDB, VIRTUOSO KOMPL DT VISTA PRO 3.12 KOMPL DT WACKY WHIFE! S DE LIVE DT ANI	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT ANL.	59,90
WARCRAFT ORKS & HUMANS DT ANLEITUNG	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL DT	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL DT	29,90
WHALES VOYAGE II - DIE UBERMACHT - K D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL- '	
BESCHREIBUNGEN CA, 500 MB NUR I	M 4,99
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI	HAUS
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500 WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL DEUTSCH	119-90
WING COMMANDER ARMADA DT HANDB.	
WINGS OF GLORY DT ANLEITUNG	59,90
WOODPUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH & D	85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS Inkl, TRANSWORLD /	
MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65 90
X-COM. TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K. D.	69,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT ANLEITUNG	39,90
X WING COLLECTORS DT ANLEITUNG	75,90

ZOOL Z LIT, ANL.	29,90
PC/IBM DISKETTEN	
1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 -	
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL CADIM KOMPL DE 3,5° ALADDIN (DISNEY) DE ANI SITUMO	85,90 59,90
ALIEN OF YMPICS DT ANL 3.5'	49,90
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5" AL QADIN KOMPL D' 3,5" ALADON DISNEY D' TANLET UNG ALEN OLYMPICS D' ANL 3,5" BAULOWE KOMPL DEUTSCHAWINDOWS BATILEDROME KOMPL DEUTSCHAWINDOWS BAZOOKA SUE KOMPL DEUTSCHA3,5" * BING' KOMPL D' 3,5"	89,90
BATTLEDROME KOMPL DT. 3,5"	39.90
BING! KOMPL DT 3.5°	89,90 <b>85,90</b>
BLACK HAWK KOMPL, DEUTSCH 3.5'	69,90
BILACK HAWK KOMPL DEUTSCH 3,5' CANNONFOODER 2 DT. ANI. 3,5' COMBAT CLASSICS 3 GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANI.	59,90
CAMPAIGN/HISTORY LINE DT ANL	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KDMPL. DT.	65,90
DAS AMT KOMPL DT 3,5"	85.90
CAMPAGENTHS DIRY LINE D'. ANL. COMANCHÉ INIL. MISSIONEN KOMPL. DT. DAS ANT KOMPL. DT. 3.5' DER REEDER KOMPL. DT. 3.5' DER REEDER KOMPL. DT. 3.5' * DIE BOX VOLL INIG BURNTIME / DYNATECH / WHA- LES VOYAGE KOMP. DT. ABDTH SIEGE DT. ANI.	85,90 <b>79</b> ,90
DIE BOX VOL.1 INKL BURN LIME / DYNATEGH / WHA-	54,90
FARTH SIEGE DT ANI	79.90
EIGHTBALL DE LUXE 2 0 DT ANL 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE IDOS & WINDOWS) KOMPL. DT	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT HANDB 3,5'	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 KUMPL UT VERS VGA 3.5"	45 90
LES WOYAGE KOMP DI EARTH SIEGE DT ANI, 2,5° EIGHTBALL DE LUXEZ 0 DT ANI, 3,5° EIGHTBALL DE LUXEZ 0 DS WINDOWS KOMPL DT PER NIT JERNATIONAL, SOCCER DT HANN 8,3,5° FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY CARIBETAN, FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY CARIBETAN, FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY LAPAN, FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY LAPAN, FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY LAPAN,	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5° +	86,90
EDONITES - EISST ENCOLINITESS - KOMPLINT	79 GD
FLIGHTSIMULATOR 5 G SCENERY JAPAN FLIGHTSIMULATOR 5 G SCENERY LAS VEGAS FLIGHTSIMULATOR 6.5 (ENGLISCH 3.5" * FS 5 RALLY ABOUND THE WORLD 3.5 FROMTIER - RIPS TROCOUNTERS - KOMPL DT FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO 95 HANSE DE LUXE KOMPL DT HARPODNI W 2.0 3.5" WESTROCHATTEST I.E.	85.90
HANSE DE LUXE KOMPL DT	49,90
HARPODN fl V 2.0 3,5'	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET JE HATTRICK - BL MANAGER - KOMPL DT BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL DT 3.5' HUGO DT ANI 3.5'	49,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL DT 3 S'	40 GU
HUGO DT. ANL. 3.5'	59,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL DT	69.90
HUGO DT. ANL. 3,5" HURRA DEUTSCHLAND KOMPL DT ISHAPI III KOMPL DT. 3,5" JUNGLE STRIKE DT. ANL. 3,5"	69,90
MALSO HOKUM DT ANLEITUNG	54,90
KA-50 HORUM DT ANLETUNG KLIK'N'PLAY KOMPL DT '3.5' LINKS PRO CDURSE: PRAIRIE DUNE 3.5'	69,90 85,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5'	
LINKS PRO GOURSE: PRARIE DUNE 3.5' LION KING OF ANLETUNG 3.5' LODE RUNNER KOMPL, DEUTSCH WINDOWS LORDS OF THE FRALM KOMPL, DY LOTHAR MATTHAUS SUPPRSOCCER KOMPL, DT MASTER OF MAGIC KOMPL, DEUTSCH METAL MARINES/WINDOWS DT. ANL, MANTEGERIERAL DT. ANL	59,90
LODG OF THE DEALM KOMPL OF	69,90 69,90
LOTHAR MATTHAUS SUPERSOCGER KOMPL DT	49,00
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH	89,90
METAL MARINES/WINDOWS DT. ANL.	65,90
PANZERGENERAL UT AND 3 %	85,90 64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT ANL	44,90
PINBALL FANTASIES DT ANL 3,51	-86,90
PIZZA CONNECTION KOMPL DT	85 90
POWERDRIVE DT ANLEITUNG 3,5°	65.90 49,90
PROJECT X" DT ANI 3.5"	39.90
METAL MARINES/WINDOWS DT. ANL. PANZERGENERAL DT ANL. PETER PAN. KOMPL. DT 3,6' PETER PAN. KOMPL. DT 3,6' PIENEALL OFBAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL. PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5' PIZZA CONNECTION. KOMPL. DT. POWENDRING DT. ANLEITUNG 3,5' PROMECTI, X' DT. ANL. 3,6' PROMECTI, X' DT. ANL. 3,6' PROMECTI, X' DT. ANL. 3,6' RUESSELSERIEM KOMPL. DT. 3,5' RESSELSER SEMEN KOMPL. DT. 3,5' SIEDLER KOMPL. DT. 46,3,5'	49,90
RAVENLOFT - SSI - KOMPL DT. 3,51	85.90
RUESSELSHEIM KOMPL OT	69,90 89,90
SERVED KOMBLETT YOAR SE	59.90
SIEDLER KOMPL. DT. YGA 3.5' SIM CLASSICS INIL SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE SIM TOWER 3.5' / WINDDWS VERS. #	75.90
SIM TOWER 3,5' /WINDDWS VERS. #	79,90
SPACE FEDERATION DT ANLEITUNG 8,5" SPACE SIMULATOR MICROSOFT -	69.90
SPACE SIMULATOR MICROSOFT -	99,90 59,90
STAR CRUSADER KOMPL DEUTSCH 1.5" STAR TREK JUDGEMENT RITES VGA 3.5" DT ANL	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM SUPERFROG DI ANL 3,5* TRANSPORT TYCOON KOMPL DEUTSCH	59,90
SUPERFROG DI ANL 3,61	39,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDGOR K.O.	95,90 <b>39,90</b>
THEME PARK - BULLEPROG - KOMPL DT 3.52	73.90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITION K.O. THEME PARK - BULLFHOG - KOMPL DT 3.5' TIE FIGHTER KOMPL DT	73,90 95,90
TIE FIGHTER MISS; DEFENOER OF EMPIRE	
TIMEOUT SPORTS BASEBALL WINDOWS - 3,51	65,90
TIE FIGHTER MISS, DEFENDER OF EMPIRE TIMEOUT SPORTS BASEBALL WINDOWS - 3,5" TOWER ASSAULT DIT AIL. 3,5" WE LITMATE BOOY BLOWS DIT ANLESTUNG WARDART ORKS & HUMANS DIT ANLESTUNG WARDART ORKS & HUMANS DIT ANL. 3,5" WORLD OF BUSINESS INICI TRANSWORLD? MAD TV / BUSINESS INICI TRANSWORLD? X-COM TERROR FIDM THE CEEP KOMPL. DT. 3,5"	58,90
WARCRAFT ORKS & HUMANS DT ANL 3.11	79,90
WORLD OF BUSINESS INKL TRANSWORLD /	
MAD TV / BLACK GOLD WINZER	59,90
A-GOW LENNOR FROM THE DEEP KOMPS, UT. 3,5	09,90

# **Preishits PC DISKETTEN**

ALONE IN THE DARK LIGHTED DT 3.51	29,90
1992 PALLIFLE ARE WARE OF HANDED 3.5 ALIONE IN THE DARKE KOMPIL DT 3.5 ALION LEGACY 3.5 ARCHER MCLEANS POOL BILLARD BATTLEISE INUL DATA DESK KOMPIL DT 3.5 BATTLEISE INUL DATA DESK KOMPIL DT 3.5 BATTLEISE INUL DATA DESK KOMPIL DT 3.5 BATTLEISE STEEL SKY 3.5 BENEATH A STEEL SKY 3.5 KOMPIL SKY 3.5 KOMPIL STEEL SKY 3.5 KOMPIL SKY 3	39,90
ALIEN LEGACT 3,3	38,90
ANOTHER WORLD DI ANE 3.7	34,90
ARCADE POOL DI ANE 3.5	29,90
ANGRER MICLEANS POOL BILLARU	34,90 39,90
BATTLEISLE INCL. DATA DISK KUMPL DT 3.5.	19,90
BATTLETECH Z + Z SPIELE Z,S	24,90 29,90
BENEATH A STEEL SKY 3,5' KOMPL, DT.	29,90
CAMPAIGN 2 3 5'	9,90
CAMPAIGN 2 35'	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEHUNG 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP ING SPACE QUEST V7	7.0
AGES OF PACIFIC / INGREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PG3,5	24,90
COMBAL GLASSICS 2 COMPLATION	39,90
GOOL SPOT 3,5'	29,90
DAHK LEGIONS - SSI - PC 3.5"	35,90 49,90
CAMPAIGN 2:35' CHAGS ENGINE DT. ANLEITUNG 3.5' CLASSIC POWER COMP INIX SPACE QUEST V/ ACES OF PACHEC / INCREDIBLE MACHINE COLONELS BEQUEST PC3.5 COMBAT SLASSICS 2 COMPILATION COOL SPOT 3.5' DARK LEGIONS – SSI – PC 3.5' EAWN PATROL KOMPL DT DER CLOU KOMPL. DT DER CLOU KOMPL. DT. 3.5'	49,90
DER CLOU KOMPL. D1. 3,5'	24,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5' DOGFIGHT DT HANDB 3,5'	39,90
DUNE I KOMPL, DT. 3,5"  DUNE I BATTLE OF ARAKIS - EISHOCKEY MANAGER KOMPL DT. 3,5"	T9,90
DLINE II - BATTLE OF AHAKIS -	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL DT 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL DT 3.5'	9,90 39.90
EAE OF REHOTDER IL KOMBE DI 3'2.	39,90
F T4 FLEET DEFENDER UT, HANDB, 3,5"	49,90 35,90
F15 STRIKE EAGLE 3 OF HANDS 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. D1. 3,5°	39,90
FORMULA ONE GRANU PHIX DT HANDB 3,5"	35,90
PREDLY PHARKAS 3.6"	29,90
FHUNT PAGE SPORTS: BASEBALL 3.5'	45.90
EYE OF BEHOLDER!!! KOMP. DT 3,5' FT STRIKE EAGLE 3 DT HANDB, 3,5' FT STRIKE EAGLE 3 DT HANDB 3,5' FT STRIKE EAGLE 3 DT HANDB 3,5' FT STRIKE EAGLE 3 DT HANDB 3,5' FORMULA ONE GRAND PRIX DT HANDB 3,5' FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5' GARRIEL KINGHT - SLERRA - 3,5' GENESHA 3,5' GENESHA 3,5' HARRIER JUMP JET DT ANL 3,5' HEMDALL!! DT ANLEITUNG 3,5' INCA!! KOMPL. DT 3,5' INCA!! KOMPL. DT 3,5'	24,90
GENESIA 3.5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT HANDB 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT ANL 3,51	39,90
HEART OF CHINA DT ANL 3,51	34,90 24,90
HEIMDALL II DT ANLEITUNG 3,5'	24,90
INGA II KDMPL, DT. 9,5'	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT	35,90
HEIMDALL II DI ANCERTORG 3,5* INDANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT JIMMY WHITE SNOOKER 3,5* JURASSIC PARK 5 25*	34,90
JURASSIC PARK 5.25"	12,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KDMPL, DT. 3,5'	39,90
LEGENDS OF VALOUR DT ANL 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	9,90
LASER SQUAD VGA 5,25° DT ANL	9,90
LITIL DIVIL BT. ANL, 3,5'	9,90
LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5'	19,90
LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5'	19,90
LITIL DIVIL BT. ANL. 3,5' LOTHAR MATTHAUS SOCCEH 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER SAN FRANCISCO	19,90 29,90 29,90
LITH DIVIL 51: ANL. 3,5' LOTHAR MATHAUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL DT 3.5'	19,90 29,90 29,90 45,90
LITIL DIVIL, 51. ANL. 3,9" LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION, KOMPL. DT. 3.5" MIGHT & MAGIC 5 – DARKS, OF XEEN K. D. 3,5"	19,90 29,90 29,90 45,90 <b>29,90</b>
LITIL DIVIL, 91. ANL. 3,8" LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3.6" MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL DT 3.5" MIGHT & MAGIC 5 – DARKS, OF XEEN K, D, 3,5" MONREY ISLANDS 2 VGA 3.5" MOMPL DEUTSCH	19,90 29,90 29,90 45,90 49,90
LITTLE DIVIL, D1. ANL., 3,9" LOTHAR MATH-AUS SOCCEH 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT 3,5" MIGHT & MAGIG & DARKS, OF XEEN K, D, 3,5" MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH NASCAR RACING 3,5"	19,90 29,90 29,90 45,90 49,90 49,90 29,90
LITHL DIVIL, D.1. ANL. 3,9" LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT 3.5' MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN K. D. 3,5" MONKEY ISLANDS 2. VIGA 3.5' KOMPL. DEUTSCH NASCAR RACING 3.5' ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5'	19,90 29,90 29,90 45,90 29,90 49,90 29,90 9,90
LITHL DIVIL D1. ANL. 3,3° LOTHAR MATHABLE SOCCER 3.5° MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5° MONKEY ISLANDS. 2 VGA 3,5° KOMPL. DEUTSCH NASCAR RACING 3,5° ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5° PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5° PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5°	19,90 29,90 29,90 45,90 49,90 49,90 29,80 9,90 39,90
LITHL DIVIL D1. ANL. 3,9" LOTHAR MATHAUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MATHAUNTER NEW YORK 3.5' MATHAUNTER NEW YORK 3.5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5" MONNEY SI, ANDS 2 VGA 3.5" KOMPL DEUTSCH NASCAR RACING 3,5" ONE STEP BEYOND D1. ANL. 3.5' PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" PAGTOUR GOUF PULS 3.5' PAGTOUR GOUF PULS 3.5"	19,90 29,90 29,90 45,90 <b>29,90</b> 49,90 <b>29,90</b> 9,90 39,90 34,90
LITHL DIWL, D1. ANL., 3,9" LOTHAR MATH-AUS SOCCEH 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT 3.5" MIGHT & MAGRIC & - DARKS, OF KEEN K. D. 3,5" MONKEY ISLANDS 2. VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH NASCAR RACING 3,5" ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5" PGATOUR GOLF PLUS. 3,5" PGATOUR GOLF PLUS. 3,5" PIRATES GOLIDID DT VERS 3,6"	19,90 29,90 29,90 45,90 29,90 49,90 29,90 39,90 34,90 34,90
LITHL DIWL, D1. ANL. 3,9" LOTHAR MATHANDS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAM FRANCISC  MANHUNTER SAM FRANCISC  DT 3,5" MIGHT 8, MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5" MIGHT 8, MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5" MONNEY SICANDS 2 VCAS 3,5" NOMFL DEUTSCH NASCAR RACING 3,5" ONE STEP BEYOND D1. ANL. 3,8" PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" PRATES GOLDI DT VERS 3,6" PIRATES GOLDI DT VERS 3,6"	19,90 29,90 29,90 45,90 45,90 49,90 49,90 39,90 34,90 34,90
LITTLE DIVIL, D1. ANL. 3,3° LOTTHAR MATH-AUS SOCCEH 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT 3.5' MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5° KOMPL. DEUTSCH NASCAR RAGIOR 3,5° ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5° PGATOUR GOLF PLUS 3,5° PGATOUR GOLF PLUS 3,5° PIRATES GOLD DT VERS 3,5° POLICE QUE 13 3,5° POLICE QUE 13 3,5° POLICE QUE 13 3,5° POLICE QUEST 4 – 51ERRA – 3,5°	19,90 29,90 29,90 45,90 29,90 49,90 29,90 9,90 39,90 34,90 34,90 34,90 24,90
LITHL DIVE, DI. ANL. 3,9" LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MASTER OF ORDIN KOMR. DI 3,5" MONNEY ISLANDS 2, VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH NASCAR RACING 3,5" PACIFIC STRIKE DI LANDBUCH 3,5" PRATES GOLDI DI VERS 3,5" PRATES GOLDI DI VERS 3,5" POLICE DUEST 4, 5,6" POULUCE DUEST 4, 5,6" POULUCE DUEST 4, 5,6 "MISSED LAND 3,5"	19,90 29,90 29,90 45,90 29,90 49,90 29,90 39,90 34,90 34,90 24,90 79,90
JIMMAY VIPITE SNOUKEH 3.5  JIMASSIC PARK 6.30 OF FATE - KDMPL DT. 3.5' LEGENDS OF VALOUR DT ANL 3.5' LEGENDS OF VALOUR DT ANL 3.5' LEGENDS OF VALOUR DT ANL 3.5' LASER SQUAD VSA 5.25' DT ANL LITTL DIVIL DT. ANL 3.5' LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 9.5' MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL DT 3.5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF SEEN K, D. 3,5' MONNEY BLANDS 2 VGA 3.5' KOMPL DEUTSCH NASCAR RACINGS 1.0' NASCAR RACINGS 1.0' NASCAR RACINGS 1.0' NASCAR RACINGS 1.0' RACINGS TRINGS 3.5' POPULCE DUEST 4 - STERRA - 3,5'' POPULCUS DUEST 4 - STERRA - 3,5'' POPULCUS INCL. PROMISED LAND 3.5'	
LITHL DIVIL 31: ANL. 3,9" LOTHAR MATHABUS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MASTER OF ORION KOMRU DOT 3,5" MIGHT & MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MIGHT & MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MIGHT & MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MASTER ACKING 3,5" MASTER ACKING 3,5" PACIFIC STRIKE DI HANDBUCH 3,5" PRATES GOLDI DI VERS 3,5" POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5" POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5" POPULOUS 2,35"	34.90
LITTLE DIVIL, D1. ANL. 3,3° LOTTHAR MATH-AUS SOCCEH 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5° MONKEY ISLANDS 2. VGA 3,5° KOMPL. DEUTSCH NASCAR RAGIOR 3,5° ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5° PGATOUR GOLF PLUS 3,5° PGATES GOLD DT. VERS 3,5° POLICE DUEST 4 – STERRA – 3,5° POULCE DUEST 4 – STERRA – 3,5° POPULCUS INCL. PROMISED LAND 3,5° POPULCUS 12,5° POPULCUS 12,5° POPULCUS 12,5° POPULCUS 2,5° POWERMONGER 3,5° POWERMONG	34,90
LITHL BIVE, D1. ALL, 3,9" LOTHAR MATHANE SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MASTER OF DAIGN KOMRU DT 3,5" MOSTER OF DAIGN KOMRU DT 3,5" MOSTER OF BANKS, OF XEEN K. D. 3,5" MOSTER APPARENT OF THE STATE S. 5' RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5' RAILROAD THE SMEE 3,5'	34,90 39,90 34,90
LITTLE DIVIL, D.T. ANL., 3,9" LOTTHAR MATHABUS SOCCEH 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5." MANHUNTER NEW YORK 3,5." MANHUNTER NEW YORK 3,5." MANHUNTER SAM FRANCISCO MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5" MONKEY ISLANDS 2. VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH NASCAR RAGIOR 3,5" ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5" PGATOUR GOLF PLUS 3,5" PGALIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5" PGATOUR GOLF PLUS 3,5" PPACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5" POPULCUS DUEST 4 - STERRA - 3,5" POPULCUS INCL., PROMISED LAND 3,5" POPULCUS 12, 3,5" POWERMONGER 3,5" PRACH FOR THE SKEES 3,5" REACH FOR THE SKEES 3,5" REACH FOR THE SKEES 3,5"	34,90 39,90 34,90 29,90
LITTLE DIVE, D1. ALL, 3,9" LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER SAW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MASTER OF ORION KOMRU. D1.5" MIGHT & MAGIC 5- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5" MOSTAGA PACING 5- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5" MOSTAGA PACING 3- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5" MOSTAGA PACING 3- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5" MOSTAGA PACING 3- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5" PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" POLICE DUEST 4- SIERRA - 3,5" POULCE DUEST 4- SIERRA - 3,5" POPULOUS 19 18 2,5" POULCE DUEST 4- SIERRA - 3,5" POPULOUS 19 18 2,5" POWERMONGER 3.5" RAILROAD TYCOON DE LUXE D1. VERS. 3,5" RED BARON DT. ANI. 3,5" RED BARON DT. ANI. 3,5" RED BARON DT. ANI. 3,5"	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90
LITHL DIVIL DI J. AN. 3,3° LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER SOLO J. 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MONKEY IS LANDS 2 VGA 3.5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3.5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3.5' PRATOR GOLF PLUS 3.5' PRATOR SOLO FLUK 3.5' POLICE DUEST 4 - SHERRA - 3,5' POLICE DUEST 4 - SHERRA - 3,5' POLICE DUEST 4 - SHERRA - 3,5' POLICE DUEST 7 - SHERRA - 3,5' POLICE DUEST 15 - SHERRA - 3,5' POLICE DUEST 7 - SHERRA	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90
LITTLE DIVIL D1. ALL. 3,9" LOTHAM MATHANDS SOCCER 3.5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MOTHER SAW FRANCISCO MASTER OF ORION KOMRL DT 3,5" MOTHER SAW	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,98 LOTHAR MATH-AUS SOCCEH 3.5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5' MATHUNTER NEW YORK: 3,5' MATHUNTER NEW YORK: 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5' PAGATOM GOLF PLUS 3,5' PRATES GOLDI DT VERS 3,5' PRATES GOLDI DT VERS 3,5' POLICE DUEST 4 - SHERRA - 3,5'* POULCE DUEST 4 - SHERRA - 3,5'* POLICE	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90 29,90
LITHL DIVIL D1. ALL. 3,3° LOTHAM MATHANE SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MOTHER SAM FRANCISCT 3.5' MOTHER SAM FRANCISCT 3.5' MOTHER SECTION SAME SAME SAME SAME SAME SAME SAME SAME	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90 29,90 35,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,98 LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER SAW FRANCISC  MANHUNTER SAW FRANCISC  MANHUNTER SAW FRANCISC  J. 5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5' PRATOUR GOULF ULB 3,5' POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' FOUNDRING DICL PROMISED LAND 3,5' FOUNDRING DO TO CONTROLL STRIKE DT. VERS. 3,5' MIGHT DARK JONE D. 13,5' FEURNT OZORK KOMPL. DT. 3,5' FEURNT OZORK KOMPL. DT. 3,5' SECRET WEAPOND DT. 3,5' SECRET WEAPOND DT. 3,5' SECRET WEAPONDL DT. 3,5' SECRET WEAPOND DT. SH'S	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90
LITHL DIVIL DI J. ALH. 3,9" LOTHAM MATH-HAUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MORRES SAN FRANCISCO MASTER OF ORION KOMRU. DT 3,5" MORNEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DELITSCH NASCAR RACING 3,5" ONE STEP BEYOND DT, ANI. 3,5" PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5" PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5" POPULOUS LOUES 1,4" POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5" POWERMONDER 3,5" RAIL ROAD TYCOON DE LUIKE DT. VERS. 3,5" RED BARON DT. ANI. 3,5" RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5" RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5" REDIAN AO SUMPL. DT. 3,5" ROMER AO 92 DT. ANI. 3,5" SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5" SIM GITY ZOON. KOMPL. DT. 3,5" SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5" SIM GITY ZOON. KOMPL. DT. 3,5"	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 49,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,9" LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAW FRANCISC MANHUNTER SAW FRANCISC MANHUNTER SAW FRANCISC MANHUNTER SAW FRANCISC DI 3,5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MONNEY SIEALDS 2 VCAS 3,5" PACIFIC STRIKE DI HANDBUCH J. 5." PACIFIC STRIKE DI HANDBUCH J. 5." PRATES GOLDI DI VERS 3,6" POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POULICI DI 3,5" POULICI DI 3,5" POULICI DI 3,5" RAIL ROAD TYCOOM DE LUXE DI. VERS. 3,5" RAIL ROAD TYCOOM DE LUXE DI. VERS. 3,5" RED BARON DI. ANL. 3,5" SED BERON DI. ANL. 3,5" SECRET WEAPONDE DI. 3,5" SECRET WEAPONDE DI. 3,5" SIM ANT KOMPL. DT. 3,5" SIM ANT KOMPL. DT. 3,5" SIM ANT KOMPL. DT. 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5" SIM CATT KOMPL. DT. 3,5" SIM CATT KOMPL. DT. 3,5"	34.90 39.90 34.90 29.90 24.90 24.90 29.90 35.90 24.90 49.90
LITTLE DIVIL D1. ALL. 3,9" LOTHAM MATH-AUS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAM FRANCISCT 3,5" MONREY BLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DELITSCH NASCAR RACING 3,5" ONE STEP BEYOND 1 MANL 3,5" PARTES GAUDI DT. VERS 3,5" PORTES BLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DELITSCH NASCAR RACING 3,5" POPULOUS LOUEST 4,5" POLICE DUEST 4,5" PO	34.90 39.90 34.90 29.90 24.90 24.90 29.90 35.90 24.90 49.90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,98 LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,6' MANHUNTER SAM FRANCISC MANHUN SAM	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90 29,90 35,90 24,90 49,90 34,90
LITTLE DIVIL D1: ALL, 3,9" LOTHAM MATH-AUS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK 3,5" MONKEY SLAMBG 3-MAKS, OF KEEN K, D. 3,5" MONKEY SLAMBG 2-YGA 3,5" KOMPL. DELITSCH NASCAR RAGING 3,5" ONE STEP BEYOND D1 ANN. 3,5" PORTES GOLD! D1 KERS 3,5" PORTES GOLD! D1 KERS 3,5" POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5" RETURN TO ZORK KOMPL. D1. 3,5" RETURN TO ZORK KOMPL. D1. 3,5" REMEMON KOMPL. D1. 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL. D1. 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE STARLOPD KOMPL. D1. 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE STARLOPD KOMPL. D1. 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE STARLOPD KOMPL. D1. 3,5"	34,90 39,90 34,90 29,90 24,90 24,90 29,90 35,90 24,90 49,90 34,90 34,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,98" LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER SAN YORK 3,6" MANHUNTER SAN YORK 3,6" MANHUNTER SAN YORK 3,6" MANHUNTER SAN YORK 3,6" MASHEY SAN YORK 3,6" POLICE DUEST 4,5" MASHEY SAN YORK 3,5" SECRET WEAPOND FOR LITTLE 13,5" SIM ANT KOMPL DT 3,5" SIM ANT KOMPL DT 3,5" SIM ANT KOMPL DT 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL DT 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL DT 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL DT 3,5" SIM CITY 4000 KOMPL DT 3,5" SIM CITY TROMPL DT 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" SIM CITY SON HOMPL DT 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" SIM STREET HOMPL DT 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" SSPECIAL FORCES 3,5" STREET HER TO MOMPL DT 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" SSPECIAL FORCES 3,5" SSPECIAL FORCES 3,5" SSPECIAL FORCES 3,5" SSPECIAL FORCES 3,5" STREETTER TO SSPIELE STARLORD KOMPL DT 3,5" STREETTER TO STREET THE TO STARLORD KOMPL DE T 3,5" STREETTER TO STARLORD THE T	34,90 39,90 34,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 19,90 34,40 19,90 34,90 29,90
LITHL DIVIL DI J. ANL. 3,3° LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5° MANHUNTER NEW YORK: 3,5° MANHUNTER NEW YORK: 3,5° MASTER OF CRION KOMPA. DT 3.5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5° MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5° MONKEY IS LANDAS 2 VOA 3,5° MONE STEP BEYOND DT, ANL. 3,5° PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5° PRATICE STRIKE DT HANDBUCH 3,5° PRATICE GOLD IN TURES 3,5° PRATICE DUEST 4 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 5 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 5 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 5 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 6 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 6 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 6 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 7 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 7 SIERRA - 3,5° POUCE DUEST 8 SIERRA	34,90 35,90 34,90 25,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 34,90 34,90 34,90 39,90 34,90
LITTLE DIVIL DI J. ALL. 3,9" LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MASTER OF GROWN KOMR DI 3,5" MASTER GROWN KOMR DI 3,5" PACIFIC STRIKE DI LAND 3,5" PACIFIC STRIKE DI LAND 3,5" PRATES GOLDI DI VERS 3,5" PRATES GOLDI DI VERS 3,5" POLICE DUEST 4 - 51ERRA - 3,5" POULCE DUEST 4 - 51ERRA - 3,5" POULCE DIUST 2, 3,5" POULCE DUEST 4 - 51ERRA - 3,5" POULCI 3,5" POULCI 3,5" POULCI BARON DI ANN. 3,5" RED BARON DI ANN. 3,5" RED BARON DI ANN. 3,5" SEGRET WEAPONDE DI 3,5" SEGRET WEAPONDE DI 3,5" SEGRET WEAPONDE DI 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL. DI 3,5" SIM CITY 2000 KOMPL. DI 3,5" SIM CITY AND LOURS AND SEGRET SEGRE	34,90 35,90 34,90 25,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 34,90 34,90 34,90 39,90 34,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,9" LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5" MANHUNTER NEW YORK: 3,5" MANHUNTER NEW YORK: 3,5" MANHUNTER NEW YORK: 3,5" MASTER OF CORION KOMPR. DT 3.5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5" MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5" MONKEY IS LANDAS 2 VOA 3,5" MONEY SEPOND DT J. ANL. 3,5" PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5" PAGATORI GOLF PLUS 3,5" PRIATES GOLDI DT VERS 3,5" PRIATES GOLDI DT VERS 3,5" POUCE DUEST 4 BE" POLICE DUEST 4 - SHERRA - 3,5" POUCE DUEST 4 SE" POLICE DUEST 4 SE" POLICE DUEST 4 SE" POLICE DUEST 5 - SHERRA - 3,5" POWERMONGER 3,5" REACH FOR THE SWES 3,5" REACH FOR THE SWES 3,5" RED BARON DT ANL. 3,5" FINDE AD 39 DY, ANL. 3,5" SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5" SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5" SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5" SIM CITY 2000 OWNEL, DT, 3,5" SIM CITY 2000 OWNEL, DT, 3,5" SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE STARLORD KOMPL, DT 3,5" STREETFIGHTER 2 DT, ANL. 3,5" STEELETFIGHTER 3 DT, ANL. 3,5" STEELETFIGHTER 3 DT, ANL. 3,5" STEELETFIGHTER 3 DT, ANL.	34,90 35,90 34,90 25,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 34,90 34,90 34,90 39,90 34,90
LITTLE DIVE, DI. ANL. 3,92 LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MASTER OF ORDIN KOMR. DT 3.5' MASTER ORDIN KOMR. DT 3.5' MASTER ACING 3,5' PACIFIC STRIKE DT LANDBUCH 3,5' PACIFIC STRIKE DT LANDBUCH 3,5' PRATES GOLDI DT VERS 3,5' PRATES GOLDI DT VERS 3,5' PROLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POULCI DI 3,5' POULCI DI 13,5' POULCI DI 13,5' RED BARON DT. ANL. 3,5' RED BARON DT. ANL. 3,5' SED HELL SOMPL. DT 3,5' SED HELL SOMPL. DT 3,5' SED MELL SOMPL. DT 3,5' SIM ANT KOMPL. DT 3,5' SIM ANT KOMPL. DT 3,5' SIM CITY 2000 KOMPL. DT 3,5' SIM CTY 2000 KOMPL. DT 3,5' SIM CTY 2000 KOMPL. DT 3,5' SIM CTY SECRES 3,5' S SPIELE STARLORD KOMPL. DT 3,5' SIM CTY SECRES 3,5' S SPIELE STARLORD KOMPL. DT 3,5' SPECIAL FORCES 3,5' S SPIELE STARLORD KOMPL. DT 3,5' SPECIAL FORCES 3,5' S SPIELE STARLORD KOMPL. DT 3,5' STREET MELETER 2D T. ANL. 3,5' STREET STARLORD KOMPL. DT 3,5' STREET STARLORD KOMPL. DT 3,5' STREET MELETER 2D T. ANL. 3,5' STREET MELETER 2D T. ANL. 3,5' STREET MELETER 2D T. ANL. 3,5' TASK PORCE 1942 DT ANL. 3,5'	34,90 39,80 34,90 24,90 24,90 29,90 35,90 24,90 35,90 24,90 36,90 36,90 39,90 39,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,98 LOTHAR MATHALUS SOCCEH 3.5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J,5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J,5' POLICO GUEST 4 - SHERRA - 3,5' PRIATES GOLDI DT VERS 9,5' POLICO GUEST 4 - SHERRA - 3,5' POLICO GUEST 4 - SHERA	34,50 39,80 34,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 34,90 34,90 34,90 39,90 39,90 39,90 29,90 24,90
LITTLE DIVIL DI J. ALL. 3,9" LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MASTER OF ORION KOMR. DT 3,5" MASTER OF ORION KOMR. DT 3,5" MISHER OF ORION KOMR. DT 3,5" PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5" PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH 3,5" PRATES GOLDI DT VERS 3,5" PRATES GOLDI DT VERS 3,5" POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" RED BARON DT. ANI. 3,5' SIE DE SIER SOME MAN SIER SIER SIER SIER SIER SIER SIER SIER	34,90 39,80 34,90 24,90 24,90 29,90 35,90 34,90 34,90 34,90 34,90 39,90 39,90 28,90 28,90 24,90 45,90
LITTLE DIVIL DI J. ALL. 3,3° LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5° MANHUNTER SAW YORK 3,5° MANHUNTER SAW YORK 3,5° MANHUNTER SAW YORK 3,5° MANHUNTER SAW YORK 3,5° MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5° MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5° MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5° MACHE BEYOND DI J. ANI. 3,5° PACIFIC STRIKE DI HANDBUCH 3,5° PRATES GOLDI DI VERS 3,5° POULCO GUEST 4 - SIERRA - 3,5° POPULCO SINCL, PROMISED LAND 3,5° POPULCO SINCL, PROMISED LAND 3,5° POPULCO SINCL, PROMISED LAND 3,5° REACH FOR THE SKIES 3,5° RED BARON DIT, ANI. 3,5° SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5° SIM CATT WOMPL. DI 3,5° SIM CATT WOMPL. DI 3,5° SIM CATT KOMPL. DI 3,5° STARLOPD LORIAL INTEGRATION - 3,5° LIBWAR ZRIGHIGH MISSION KOMPL. DI 3,5° TASK FORCE 1,94° CD TANI. 3,5° TORNADO - DIGITAL INTEGRATION - 3,5° LITIMA 7 - BLACK CATE. KOMPL. DI 3,1° LITIMA 7 - BLACK CATE. KOMPL. DI 3,1°	24,50 29,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 35,90 36,90 39,90 39,90 39,90 39,90 39,90 39,90 39,90 39,90
LITTLE DIVE, D1: ANL, 3,9" LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER SAW YORK 3,5" MANHUNTER SAW YORK 3,5" MASTER OF ORION KOMRL DT 3,5" MIGHT'S MAGIC S - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MIGHT'S MAGIC S - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MIGHT'S MAGIC S - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5" MASTER ACING 3,5" MASTER ACING 3,5" PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" POPULOUS D1 F 18 8.5" POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,6" POPULOUS D1 T 8,8" POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,6" POPULOUS D1 T 8,8" POULED STRICE POLITION TO SOME STRIKE D1 HANDBUCH 3,5" RED BEARON DT. ANL, 3,5" RED BEARON DT. ANL, 3,5" RED MER AD SED DY. AND 3,6" RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5" RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5" RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5" SIM CITY ZOOD KOMPL. DT. 3,5" SIM CITY ZOOD KOMPL. DT. 3,5" SIM CITY SOOP LOT SIM HUTTWAFFE 3,5" SIM CITY SOOP LOT SIM SIM SIM SIM SIM SOME MOMPL. DT. 3,5" STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 3,5" STREET FIGHTER 3 DT. ANL. 3,5" STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 3,5" STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 3,5" STREET FIGHTER 3 DT. ANL. 3,5" STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 3,5" STREET FIGHTER 3 DT. ANL. 3,5"	24,90 29,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 34,90 39,90 29,90 24,90 39,90 29,90 29,90 29,90 29,90 29,90
LITTLE DIVIL DI J. ANL. 3,98 LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER SAW FRANCISC  DI 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K. D. 3,5' MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K. D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K. D. 3,5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J. 5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J. 5' PRATOUR GOLF PLUS 3,5' PRINTES GOLDI DT VERS 3,5' POLICO SUREST 4 - SIERRA - 3,5" POULOUS DI 3 3,5' POULOUS J. 3,5' FOULOUS J. 3,5' FRANCISCO SURES 3,5' FRED BARON DT. ANL. 3,5' FRED BARON DT. ANL. 3,5' FRED BARON DT. ANL. 3,5' SECRET WEARONS OF GM LUFTWAFFE 3,5' SIM GITY ADOME, DT. 3,5' SIM ANT KOMPL. DT. 3,5' SIM CATTH KOMPL. DT. 3,	24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 35,90 34,90
LITTLE DIVE, D1. ANL. 3,92 LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MASHER OF ORION KOMRU. DT 3,5' MIGHT'S MAGIC S- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5' MIGHT'S MAGIC S- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5' MIGHT'S MAGIC S- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5' MASHER ACING 3,5' ACIRIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5' PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5' PRATES GOLDI DT VERS 3,5' PRATES GOLDI DT VERS 3,5' POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POPULOUS 10 TA SIE' POULOUS 10 TA SIE' POULOUS 10 TA SIE' POULOUS 11 TA SIE' POULOUS 11 TA SIE' POULOUS 11 TA SIE TA SIERRA - 3,5'' RED BARON DT. ANL. 3,5' RED BARON DT. ANL. 3,5' RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5' SIERCT WARPONE SIE GALLUTT WARFE 3,5' SIERCT WARPONE DE SIE SIERCT WARPONE SIERCT SIERCT WARPONE SIERCT SIER	24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 35,90 34,90
LITTLE DIVIL D1: ANI. 3,98 LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3.5' MANHUNTER SAW PRANCISC MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K. D. 3,5' PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH J.5' PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH J.5' PRANCISC GOLF 18 3.5' POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' FOULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' MANHUNDER SAW PRANCISC MANHUND	24,90 29,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 24,90 35,90 24,90 35,90 24,90 36,90 28,90
LITTLE DIVE, D1. ANL. 3,92 LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MASTER OF ORION KOMRL DT 3,5' MIGHT'S MAGIC S- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5' MIGHT'S MAGIC S- DARKS. OF XEEN K. D. 3,5' MASTER ACKING 3,5' MASTER ACKING 3,5' PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5' PACIFIC STRIKE D1 HANDBUCH 3,5' POPLICO SID LIF PLUS 3,5' POLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5'' POPLICO SID INCL. PROMISED LAND 3,5' POPLICO SID INCL. PROMISED LAND 3,5' POPLICO SID INCL. PROMISED LAND 3,5' RAIL ROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5' RED BARON DT. ANL. 3,5' SETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5' RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5' RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5' RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5' SIM CITY ZOON KOMPL. DT. 3,5' SIM CITY ZOON KOMPL. DT. 3,5' SIM CARTH KOMPL. DT. 3,5' STREETIFICHTER 2 DT. ANL. 3,5' SUBWAR 7,951 DIR MISSION KOMPL. DT. 3,5' TASK FORCE 1942 DT ANL. 3,5' UNING COMMANDER ACADEMY. 1,5' UNING COMMANDER ACADEMY. 1,5' UNING COMMANDER ACADEMY. 5' UNING COMMANDER ACADE	24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 34,90 34,90 34,90 26,90 34,90 26,90
LITTLE DIVIL DI J. ANI. 3,98 LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER SAW PRANCISC  MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' MIGHT 6 MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN K, D. 3,5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5' PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J.5' PRATUDER OULF PLUS 3,5' PRINTES GOLDI DT VERS 3,5' PRINTES GOLDI DT VERS 3,5' PROLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POPULCU SINCL, PROMISED LAND 3,5' FALL ROAD TYCOD SINCE J.5' FETURN TO ZORK KOMPL DT 3,5' SIM CARTH KOMPL DT 3,5' SIM CARTH KOMPL DT 3,5' SYSTEM SHOCK KOMPL DT 3,5' ULTIMA UNDERWOLKD 3,5' SIM SIL SAMADOM OLE 3,5' WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5' WINTER CHALL	24,90 29,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 49,90 34,90 34,90 39,90 39,90 39,90 24,90
LITHL DIVIL DI J. ANL. 3,98 LOTHAR MATH-AUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK: 3,5 MANHUNTER NEW YORK: 3,5 MANHUNTER NEW YORK: 3,5 MANHUNTER NEW YORK: 3,6 MANHUNTER NEW YORK: 3,6 MANHUNTER NEW YORK: 3,6 MANHUNTER NEW YORK: 3,6 MANHUNTER SOLID DI J. 5,7 MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5* MIGHT 8 MAGIC 5 - DARKS, OF KEEN K, D, 3,5* MONKEY BLANDS 2 VOA 3,5* MONHE 9 EVOND DI J. ANL. 3,5* PACIFIC STRIKE DT HANDBUCH J. 5.* PRATICHE GOLD FULS 3,5 * PRATICHE GOLD FULS 3,5* POWER DISTRICT SOLID DI J. 5,7 POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5* POULCE DUEST 5,5* REALENDO TYCOON DE LUKE DT. VERS. 3,5* RED BARON DT. ANL. 3,5* IMB CTYL ZORK KOMPL. DT. 3,5* SIM CTYL ZOON KOMPL. DT. 3,5* SIM CTYL ZOON KOMPL. DT. 3,5* SIM CTYL ZOON KOMPL. DT. 3,5* STRECTED STANDER AND STAN	24,90 24,90 24,90 24,90 24,90 29,90 32,90 49,90 24,90 24,90 24,90 29,90 39,90 26,90 45,90 45,90 29,90 20,90
LITTLE DIVIL DIT. ANI. 3,98 LOTHAR MATHALUS SOCCER 3.5' MANHUNTER NEW YORK 3,5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MANHUNTER SAW YORK 3,5' MASTER OF ORDIN KOMRUD 13.5' MASTER SAKING 3,7 A.3.5' KOMPUD DEUTSCH NASCAR RACING 3,5' PACIFIC STRIKE DIT HANDBUCH 3,5' PRATES GOLDI DIT VERS 3,5' PRATES GOLDI DIT VERS 3,5' PRATES GOLDI DIT VERS 3,5' PROLICE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POULCE DUEST 4 - SIERRA - 3,5" POPULCIS 2,15' POWERMONDER 3,5' RED BARON DIT. ANI. 3,5' RED BARON DIT. ANI. 3,5' SED HELL ANDREL DIT. 3,5' SED HELL ANDREL DIT. 3,5' SER EL WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5' SIM ANT KOMPL. DIT. 3,5' SER EL WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5' SIM CITY 2000 KOMPL. DIT. 3,5' SIM ANT KOMPL. DIT. 3,5' SPECIAL FORCES 3,5' S-SPECIE STARLORD KOMPL. DIT. 3,5' SPECIAL FORCES 3,5' S-S SPIELE STARLORD KOMPL. DIT. 3,5' SUBWAR 2051 INIM MISSION KOMPL. DIT. 3,5' SYSTEM SHOCK KOMPL. DIT. 3,5' STEED THE 3 3,5' TORNADO - DIETRIC HE GAMES 3,5' WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5' WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5' WORLD COMPANDER 10 ANI. 3,5' KENDER COMPANDER 10 ANI. 3,5' KENDER OF USA 194 ANI	24,90 29,90 24,90 24,90 24,90 24,90 35,90 49,90 34,90 34,90 39,90 39,90 39,90 24,90

# PC Soundkarten/Zubehör

FO Soulidkartell/ Zubell	VI
3DD KARTE/CREATIVE LABS DH & SOFTWARE	749,00
3,51 2HD SONY FORMATTED TIER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT HANDB	199,Dt
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLANGERUNG 15POLIG	24,90
MAHSMATTE	1.90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	369,90
PHOENIX FLIGHT & WGS - ADV GRAVIS	199 90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169.90
REVENGER JÖYSTICK INCL. INTERFACE	149,0
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F ALLE SOUNDKARTE	
SOUNDBLASTER 16 GSP DT HANDS	209 9L
SOUNDBLASTER IS VALUE EDITION DT HANDS	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D. H.	309,90
SIDUNDBLASTER AWE 32 DT, HANDB	409,90
SOUNDBL PRO VALUE EDITION DT HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MUTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULATTEDT, AND	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT ANL	159,90
WAVEBLASTER II.	259,90
WEAPONGONTROLJOYST THURSTMASTER	199,90
WINMOUT FAILTE HISERIEU 3 TAST I N	39.8

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Preishits nur solange Vorrat reicht! - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! - Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

89.90

DI ANL 7TH GUEST / LAND OF LORE INDY BAR BACING

Code für den Safe und ein Horn. (Beim Übersetzen des Safecodes ist ein Fehler unterlaufen, der richtige Code lautet: Glap Poo Gnee Zig.) Woodruff hebt noch den Dreizack auf und stößt nun ins Horn. Er hört ein Stöhnen, welches unter den Steinen hervordringt, hat jedoch nicht genug Kraft, diese zu bewegen.

Er macht sich auf zum Tempel, öffnet den Tresor und erhält nun die Energiesilbe, welche er sofort dem Kraftweisen übergibt. Nun kann er die Kraftformel bilden und begibt sich sofort wieder in die Vergangenheit. Hier befreit er den Buzukkrieger und dieser verspicht ihm zum Dank für seine Tat, ihm den Eingang zur Kriegerstatue zu öffnen, eine Kraft, welche nur in seiner Familie liegt.

Woodruff begibt sich nun zum Brotophotonplatz und benutzt dort seine Verkleidung (starkes Kinn, Hemdkragen, Brille, schwarzen Pinsel und Maiskolben), um mit dem Brotophoton ein Bild zu schießen. Dieses verwendet er mit dem Tobozon und erfährt, daß ihm nun nur noch die Atemfunktionsbescheinigung fehlt, um die Anstellung zu bekommen.



Auf zum Amtsschimmelplatz und dort den störrischen Beamten mit der Kraftformel bedroht. Die Bescheinigung, welche er nun erhält, in den Tobozon und seinem Arbeitsbeginn steht nichts mehr im Wege.

# Gut behütet

Woodruff begibt sich zur Fabrik und bekommt den Job. Er hat Buzukhüte einzupacken (wie dieses geht, findet selbst heraus). Als er einige Hüte eingepackt hat, findet er den Job so langweilig, daß er zum Aufseher geht und diesem eine ordentliche Tracht Prügel verabreicht. Er landet nun in einer Gummizelle, aus der er sich mit



etwas Mühe befreit. (Einige Male auf Woodruff klicken, das Stück Draht aufheben und mit der Gummiwand benutzen, er bekommt nun einen Nagel, mit welchem er die Türe öffnet). Im Haus der Seeligkeit gelandet, benutzt Woodruff den Nagel erneut mit dem Haken in der Wand und kann die Schranktüre öffnen, im dem er sein Inventar findet. Nun spricht Woodruff mit dem ganz normalen Irren, welcher einen Code für das Tobozon murmelt, welchen er sofort anwählt. Aus Wut über den Gesprächsinhalt zerreißt er seine Zwangsjacke und verpaßt dem Wärter an der Tür einen kräftigen rechten Haken. Er legt den Hebel um und ist frei.

In der Knastsackgasse, durch welche ihn seine Flucht führt, hebt er das Schneckengehäuse auf und trifft das erste Mal den Meister. Von ihm erhält er die Hörkontrolle und nimmt noch den steinernen Arm an sich. Benutzt den Steinfisch mit dem Fischsymbol im Stein und erhält nun ein Transportozon, mit dem er sich an jeden Ort, den er schon einmal aufgesucht hatte, befördern kann. (Spart viel Schuhsohle).

Am Trockenbrunnenplatz geht er nach unten zum Arbeiter, der sich halbtot arbeitet, und schaltet das öffentliche Tobozon ein. Der Meister erscheint ein zweites Mal und Woodruff erhält die Augenkontrolle.

# Ventilier

Nun begibt sich Woodruff zur Ventilatorplattform und füllt sein Benzin in den Einfüllstutzen, er drückt den Schalter, klickt nun den laufenden Ventilator an und landet flugs im Club der guten Sitten. Er spricht mit den Clubmitgliedern und Karl-Heinz

dem Papagei, wirft den Müllsack ins Kohlebecken und kann nun zum Clubpräsidenten vordringen. Dieser arbeitet an einer neuen Rede, doch wird er immer wieder durch seine rutschende Hose bei dieser Arbeit gestört. Woodruff gibt ihm den Knopf und der Präsident verläßt den Raum. Nun kann er die Videocassetten einsammeln und spielt diese im Recorder ab. Er erhält die Kunstsilbe und bringt diese zum Weisen am Trockenbrunnenplatz.

Woodruff bildet nun die Heiterkeitsformel und begibt sich mit dieser ins Haus der Seeligkeit. Er wendet die Heiterkeitsformel auf den Autisten an und erhält nun die grüne Silbe. Diese bringt er zum Fruchtbarkeitsweisen. Dieser wird jedoch von Prof. Wirrkopf gefangen gehalten und Woodruff befreit ihn, in dem er die Wachstumsformel auf Prof. Wirrkopf anwendet.

Woodruff begibt sich nun wieder in den Ratssaal und hält mit den nun dort versammelten Weisen die Schproznogzeremonie ab. Er muß hierfür die Dose in die Mitte des Saales auf den Tisch stellen und darf nach Beendigung der Zeremo-

nie den Schproznog an sich nehmen. Er redet noch mit allen versammelten Weisen und setzt nun seine Suche nach dem Bösen fort.

### Prost

Dreimal muß Woodruff nun noch den Meister treffen und begibt sich zuerst in die Säufergasse. Hier drückt er einen Knopf (Knopf sitzt am Ende des Trèppengeländers) und der Meister erscheint. Woodruff erhält die Haarkontrolle. Er redet mit dem Säufer und da dieser kein vernünftiges Wort von sich gibt, wendet er die Gedächtnisformel an. Der Säufer erinnert sich, im Gefängnis tätig gewesen zu sein und fragt sich, wie er mit seiner Visage wohl einen neuen Job bekommen könne. Woodruff übergibt ihm ein Foto und erhält hierfür die Rommee-Regeln.

In der Treppengasse schlägt Woodruff die Scheibe des geschlossenen Spielzeuggeschäftes ein und stiehlt einen Buzukdrachen.

Er begibt sich nun zum Knast und erfährt vom Wärter, daß er das Formular Nr. 2B75Beta benötigt, um eingestellt zu werden. Um dieses zu besorgen, begibt sich Woodruff erneut zum Amtschimmelzentrum.

Vom Schalterbeamten erfährt er, das dieser das Formular verlegt habe. Woodruff wendet die Gedächtnisformel an und erhält das Formular.

Zurück zum Knast, wo er das Fomular an den Wärter übergibt und Einlaß erhält. Im Gefängnis nimmt Woodruff den Lumpen ansich und setzt sich auf ein Rommee-Spiel zu den Gefängniswärtern. Während des Spieles muß er auf die Toilette, welche er durchs Fenster verläßt, um mit dem Lappen eine Scheibe zu putzen. Ein Roboter erscheint, welchem Woodruff die Rommee-Regeln in die Hand drückt, damit dieser ihn würdig am Spieltisch vertreten kann.



# Zum Zentralturm

Jetzt ist der Weg frei und Woodruff begibt sich zum Zentralturm. Um auf die Mauer zu kommen, hört Woodruff den Wetterbericht und kann mit dem Buzukdrachen über die Mauer fliegen. Woodruff spricht mit dem Gefangenen und kann sich nun auf den Weg zur Turmspitze begeben.

Hier benutzt er den Steinarm mit dem Seil an der Wand und wirft dieses auf die linke Dachrinne. Der Meister erscheint und Woodruff erhält die Ge-



sichtskontrolle. Da er nicht weiterkommt, erinnert er sich, den Meister auf dem Amtsschimmelplatz gesehen zu haben und begibt sich nach dort. Er schaut sich hier das Grafitti an und der Meister spricht ihn an und übereicht ihm nun die Nasenpower.

Da er nun die Levitationskraft erhalten hat, begibt er sich zur Ventilatorplattform und läßt sich von hier in die Oberstadt tragen. Er landet an der Statue des Buzukritters und erhält nun seine letzte Silbe, mit der er die Sichtformel herstellen kann.

Zurück zum Gefängnisturm, wendet er diese auf die obere linke Mauer an und gelangt nun zu Prof. Azimuth. Nach einem längeren Gespräch übergibt ihm Azimuth einen Wiblefrotzer und wünscht viel Glück beim Kampf gegen das Böse.

Er ruft über Tobozon bei Miss Voll & Ganz durch, welche ihn zu einen Fest einlädt und den Türcode für ihr Apartment gibt. Er begibt sich zur Würdenträgergasse, doch der

Türsteher verlangt von ihm ein Augenaccessoir, bevor er ihn einlassen werde.

In der Würdenträgergasse

Woodruff erinnert sich an den Hütchenspieler und begibt sich zum Turm der virtuellen Reisen. Er wendet die Sichtformel auf den Hütchenspieler an und findet in der Treppengasse ein Auge aus Morphoplastock. Mit diesem reist er zurück in die Würdenträgergasse und erhält Einlaß. Miss Voll&Ganz ist verzaubert und nachdem Woodruff die Diagnoseformel auf sie angewendet hat, weiß er, daß er das Gegengift im Versuchslabor herstellen kann. Er begibt sich dorthin und stellt ein Gegengift her, welches er Miss Voll & Ganz mit dem Glas, das neben ihr steht, verabreicht. Da sie ihm nicht vertrauen will, wendet er die Heiterkeittormel auf

sie an und, nachdem er eine kleine Showeinlage vor ihr abgezogen hat, führt sie ihn nun in ihre Privatgemächer. Er erfährt hier, daß diese Gemächer genau den Räumen der Obersackgemächer gegenüberliegen und begibt sich nach einem kleinen Flirt nochmals zum Fabrikplatz.

Hier bittet er den Chef der Schnibble-Sekte um Aufnahme in die Sekte und erhält ein Mantra, welches ihm Einlaß ins Haus der Schnibble-Sekte verschafft.

Hier gesellt er sich zu den Betenden und betet mit ihnen. In den Gebetspausen benutzt er den Komputär und erfährt den Code für die Gongs. Er benutzt die Levitationsformel mit seinem Platz und soll nun in den Initiationraum eintreten. (Falls ihr eintreten wollt, bitte vorher abspeichern) Er schlägt die Gongs und entnimmt das Zede-Rom unterhalb der sich drehenden Spiralen. Auf zu Miss Voll & Ganz und mit dieser noch etwas Liebesgeflüster.

Die Wachstumsformel auf die verkümmerte Pflanze angewendet und auf zum Obersack. (Hier bitte Speichern, da

ihr die Schlußszene auf verschiedene Arten spielen könnt.) Beim Obersack öffnet Woodruff das Haßfeld, indem er die Levitationskraft auf es anwendet. Er wehrt die Kugeln des Obersackes mit dem Deckel ab und begibt sich nach oben, um dort das Zede-Rom in einen Schlitz einzulegen. Der Obersack ist nun hypnotisiert und Woodruff setzt ihm den Viblefrotzer auf. Aus den Kleidern, welche vom Obersack übrigbleiben, entnimmt er die Magnetkarte und drückt den Knopf hinter dem Sessel. Er begibt sich zum Biest und als dieses in ihn eindringt, verspeist er das Buzuioli, worauf das Biest wieder aus ihm entweicht. Nun hängt er den Schprotznog an dem Haken an der Decke auf und stopft das Kaugummi in das Loch im Schprotznog. Er begibt sich nun zum Schloß nach links, und als das Biest glaubt, ihn hypnotisiert zu haben. springt er an den roten Zipfel, welcher aus dem Schprotznog schaut. Das Biest ist nun gefangen.

Woodruff steckt nun noch die Magnetkarte in den Schlitz und wir können im Stuhl zurücksinken und die Schlußszene geniessen.



# Colonization

Michael Schwarz aus Oberasbach hat erfolgreich die neue Welt besiedelt.

Zu Beginn

Nach der Entdeckung der Neuen Welt sollte man erst einmal in aller Ruhe die Küsten entlangsegeln, und ein geeignetes Plätzchen suchen, auf dem man seine erste Siedlung gründen kann (am besten möglichst weit entfernt von anderen europäischen Kolonien). Sehr wichtig dabei ist daß die Stadt in günstiger Rohstofflage errichtet wird, d. h. daß mindestens ein Gebirgsfeld angrenzen sollte, aus dem später ein Bergarbeiter Erz fördern kann. Wer sich im weiteren Spielverlauf nicht andauernd um die Nahrungsmittelversorgung der Bevölkerung



Sorgen machen will, sollte weiterhin darauf achten daß ein Feld mit Fischvorkommen in der Nähe liegt. Aus solchen Feldern holen ausgebildete Fischer oft bis zu 11 Nahrungseinheiten. Um die Beunruhigung der Indianer nicht unnötig zu erhöhen, sollte man es außerdem vermeiden die Kolonie direkt neben eines ihrer Dörfer zu bauen.

### Städte

Hat man erstmal eine geeignete Stelle gefunden läßt man die Kolonisten an Land gehen. Der Soldat sollte die erste Stadt gründen (wer nahrungsmitteltechnisch auf Nummer Sicher gehen will errichtet die Siedlung auf einem bereits gepflügtem Stück Land), während der Pionier entweder das umliegende Gebiet erkundet, oder Felder pflügt. Wenn sich währenddessen im europäischen Heimathafen schon freiwillige Kolonisten gemeldet haben, sollte man diese nicht warten lassen, und sie so schnell wie möglich in die neue Welt transportieren. Sobald genügend Geld vorhanden ist nimmt man eine Ladung Pferde mit in die Kolonie (damit werden im späteren Spielverlauf einfache Soldaten zu Dragonern umgewandelt). Um die Erkundung der neuen Welt, und somit die Suche nach Schätzen, voranzutreiben ist es außerdem wichtig daß man so bald wie möglich mindestens eine Siedlereinheit mit Pferden ausrüstet, und sie in unbekanntes Terrain schickt. Um die Produktion so schnell wie möglich zu beginnen sollten die ersten zwei Kolonisten in der Stadt die Berufe Holzfäller und Schreiner ausüben, danach sollte man ein oder zwei Siedler als Farmer oder Fischer einsetzen. Zwei Siedler übernehmen die Berufe Schmied und Bergarbeiter, weitere Siedler kümmern sich um die Waren die man im Handel mit Europa benötigt, wie etwa Felle, Baumwolle oder Tabak. Falls genügend Nahrungsmittel und Siedler vorhanden sind kann von je einem weiteren Kolonisten der ganze Plunder in einträglichere Waren wie Mäntel, Stoffe u.s.w. weiterverarbeiten werden, die man dann in Europa für teueres Geld verkauft. Außerdem sollte man möglichst bald mindestens zwei Dragoner als Stadtwachen aufstellen, und eine Umzäunung errichten. Nützlich ist auch der Einsatz eines Waffenschmieds, damit man im Kriegsfall nicht von den teuren Musketenexporten aus Europa abhängig ist. Im späteren Spielverlauf sollte man auch unbedingt einen erfahrenen Staatsmann (zur Not von der königlichen Universität in Europa kaufen) im Rathaus einsetzen, damit der Wille nach Unabhängigkeit, und somit die Produktivität der Bürger wächst.

Ab einer Bevölkerungszahl von ca. 7 Siedlern sollte man die nächste Stadt gründen (natürlich wieder in günstiger Rohstofflage), wobei man sich entscheiden muß ob man am Meer oder im Landesinneren baut. Städte am Meer sind zwar bis zum Bau von Zollhäusern die einzigen die direkt mit Europa handeln können, sind aber bei feindlichen Angriffen leicht verwundbar: Königstreue Truppen im Unabhängigkeitskrieg erhalten bei Angriff auf eine Hafenstadt einen Bonus von 50 Punkten!

aus den eigenen Städten, setzt man entweder zum Gründen neuer Städte ein, oder man besetzt mit ihnen noch leere Posten in den schon bestehenden. Pioniere werden zum Straßenbau und zum Bestellen der Felder eingesetzt.

Bei allem Expansionswillen sollte man allerdings darauf achten, daß die eigene Nation nicht zu groß und unübersichtlich wird. Das hat erstens den Nachteil, daß andere Nationen meist sehr negativ darauf reagieren (Zitat: "Das bedeutet ihr ketzerischen Hunde!"), und zweitens sollten am Tag X (Unabhängigkeitserklärung), der meist so zwischen 1750 und 1800 liegt, alle Städte durch maximal ausgebaute Verteidigungsanlagen gesichert sein. Das ist bei 20 Kolonien oder mehr gar nicht so einfach.

- VERLAG, DRUCKEREI Darüber hinaus baut man, am besten möglichst früh, Produktionsstätten um die Rohstoffe der Stadt in teuere Waren umzuwandeln (Pelzladen für Felle, Weberei für Baumwolle u.s.w.). In großen Städten, die viele Rohstoffe zur Verfügung haben, sollte man früher oder später eine Fabrik und eine Eisenhütte errichten um die Produktion bewältigen zu können. Wer über eine große Flotte verfügt, wird außerdem nicht um den Bau eines Trockendocks (und anschließend einer Werft), in mindestens einer Stadt herumkommen.

### Berufe

Man kann zwar sämtliche Stellen auch mit gewöhnlichen Siedlern besetzen, diese sind aber meistens nicht halb so effektiv wie Spezialisten, deshalb sollte man versuchen so weit es geht nach und nach alle Posten (vor allem Farmer, Schmiede, Bergarbeiter, Holzfäller und Schreiner) mit "gelemten" zu besetzen. Zusätzlich zu den aus Europa emignerenden Spezialisten kann und sollte man gewöhnliche Siedler in Indianerdörfern und Schulen ausbilden lassen. Hat man chronisch wenig Geld, dann sollte man an der königlichen Universität in Europa eigentlich nur Leute anwerben wenn man sie dringend braucht (eine Ausnahme sind große Staatsmänner, bei denen man um den Kauf meist nicht herumkommt, da sie sich so gut wie nie als Emigranten anbieten!). Verdingte Knechte oder gar Kleinkriminelle sollte man zu Soldaten ausbilden, da sie noch uneffektiver als gewöhnliche Siedler sind, konvertierte Indianer sollte man einzig und allein zur Arbeit auf den Feldern einsetzen.



(Empfehlenswert ist es, die ersten zwei oder drei Städte am Meer, und die restlichen im Landesinneren zu errichten. So kann man bis zum Bau von Zollhäusern Waren mittels Planwägen in Hafenstädte mit hoffentlich möglichst großen Lagerhäusern transportieren, von wo aus sie dann nach Europa verschifft werden.).

Hat man seine Entscheidung getroffen und die Stadt gegründet, fährt man genauso fort wie oben beschrieben, baut ab einer Bevölkerung von ca. 7 Kolonisten eine dritte, dann eine vierte Kolonie u.s.w.. Die Kolonisten welche immer wieder aus Europa "importiert" werden, sowie den Nachwuchs

# Städteausbau

Jede Stadt mittlerer Größe sollte über folgende Einrichtungen verfügen:

- HAFEN (natürlich nur in Küstenstädten)
- LAGERHÁUS
- SÄGEWERK
- -SCHMIEDE
- STÄLLE
- FORT
- SCHULHAUS
- KIRCHE
- WAFFENKAMMER (Vor dem Unabhängigkeitskrieg empfiehlt es sich diese in Depots und Arsenale umzubauen, da später keine Musketen mehr aus Europa importiert werden können)

# Handel

Es ist empfehlenswert jede Stadt auf die Ware zu spezialisieren, für welche ihr die meisten Rohstoffe zur Verfügung stehen. Das heißt, daß z. B. eine Stadt in einer kälteren Region mit vielen Pelztieren möglichst Pelzmäntel produzieren sollte und nicht etwa Rum, da Zuckerrohr in der kalten Umgebung meistens sowieso nicht wachsen würde. Auch sollte man darauf aufpassen daß nicht allzuviele Kolonien dasselbe produzieren und damit den Markt in Europa überschwemmen, was einen ziemlich heftigen Preisverfall der entsprechenden Ware zur Folge hätte.



Sobald wie möglich sollte man Zollhäuser in jeder Stadt bauen, damit man die Waren nicht mehr umständlich aus dem Landesinneren mit Planwägen in die Hafenstädte transportieren muß, um sie nach Europa zu verschiffen.

Beim Handel mit Indianern sollte man unbedingt darauf achten keine Pferde oder gar Musketen zu verkaufen, da das die Indianer (gerade größere Nationen wie Atzteken oder Inka) zu recht gefährlichen Gegnern machen würde.

Wenn der Gründungsvater Jan de Witt im eigenen Kontinentalkongreß sitzt, hat man die Möglichkeit mit einer der anderen europäischen Kolonien zu handeln, was eigentlich nur etwas bringt wenn eine Eurer Waren in Europa boykottiert wird oder die Zölle in Europa schwindelerregende Höhen erreicht haben.

Gründungsväter

Die Gründungsväter sollte man sich seiner Spielweise entsprechend aussuchen. Verdient man sich sein Geld durch die Plünderung von Indianerdörfern sollte man Conquistadores wie Hernando Cortez bevorzugen, als Handelsnation wählt man natürlich Händler wie Jakob Fugger in seinen Kongreß. Gründungsväter die man, unabhängig von der eigenen Strategie, unbedingt wählen sollte, sind: La Salle, Adam Smith, Jan de Witt, Peter Stuyvesant, George Washington, Simon Boliviar und Thomas Jefferson

# Militär

Man sollte sich nach und nach eine kleine Armee zusammenstellen, daß man Indianern und anderen Kolonialmächten nicht schutzlos ausgeliefert ist (möglichst nur freie Siedler, verdingte Knechte und Kleinkriminelle zu Soldaten ausbilden, da "Gelernte" sowieso knapp sind und zur Arbeit in den Städten benötigt werden).

In jeder Stadt sollten vorerst mindestens 2 Dragoner stationiert sein (während des Unabhängigkeitskrieges dürfen es dann ein paar mehr sein). Es ist wichtig, daß jede Stadt über Ställe und genügend Pferde verfügt, da man so einer Belagerung länger standhalten kann, indem man einmal besiegte Dragoner immer wieder mit Pferden ausrüstet. Es kann auch nicht schaden sich für alle Fälle eine kleine Kriegsflotte zuzulegen. Fregatten sind zwar teuer, bieten aber den einzigen verläßlichen Schutz gegenüber Piratenangriffen auf die eigenen Handelsschiffe und können zur Not auch mal eine feindliche Invasion von See her abwehren, was sie vor allem im Unabhängigkeitskrieg unverzichtbar macht.

# Indianer

Wenn man einige Regeln beachtet, ist es durchaus möglich die gesamte Spieldauer über größere Reibereien mit Indianerstämmen zu vermeiden, dazu gehört vor allem, daß man die eigenen Siedlungen nicht direkt neben ihren Dörfem errichtet und ihnen damit ihr Land wegnimmt. Wenn Indianer bestimmte Waren fordern (z.B. Nahrungsmittel wegen einer Hungersnot), sollte man sie ihnen auch geben, Ausnahmen allerdings sind Musketen und Pferde, mit denen Indianer zu gefährlichen Gegnern werden können. Falls der Beunruhigungsgrad der Indianer trotzdem bedenklich hoch ist, verschenkt man Waren an Indianerdörfer in der Umgebung, wenn das auch nichts hilft, wählt man, sobald wie möglich, Pocahontas in den Kontinentalkongreß.

Sollten die Indianer trotz allem eine Siedlung überfallen, reicht es, wenn man zur Abschreckung ihre Hauptstadt zerstört (größere Bestrafungsaktionen schmälern nur unnötig das Punktekonto!), was sie für längere Zeit ruhigstellen

# MultiMedia



Soft

Computerspiele

# Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele viele Brettspiele vorrätig Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

# Info M Info M Info Gesehäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Slandort für einen Multi Media Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft 52349 DÜREN, Josel Schregel Sir.50

# MultiMedia Soft finden Sie in:

DEMNĂCHST III 09111 Chemnitz

15890 EISENHÜTTENSTADT

15234 FRANKFURT/ODER Tel 0335-4001888

22041 HAMBURG Tel 040-6528426 NEULNEULNEU

31134 HILDESHEIM Tel 05121-130614 NEUI NEUI NEUI

35066 FRANKENBERG Tel 06451-26058 39112 MAGDEBURG

Tel 0172-3903148 41236 MÖNCHENGLADBACH-Rhevdt

Tel 02166-4395 47441 MOERS Online Cafe

Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER Tel. 0251-524001

Neuel Wall 2-4

56564 NEUWIED

49078 OSNABRÜCK Tel. 0541-434792

50825 KOLN Tel 0221-5505303 Online Cafe 52349 DÜREN

BATTI ETECHZENTRUM GAMES WORKSHOP Tel 02421-28100

Tel. 02631-352320 Hermannstraße 19 75172 PFORZHEIM Online Cafe Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN Tel. 089-7459558 96052 BAMBERG

Untere Königsstr 10 99084 ERFURT Melenbergstraße 20 Tel 0361-5621656 Magdeburger Allee 145 Victuality Cafe

Tel. 0951-202210

MultiMedia Soft BURO

52349 DÜREN, Tel 02421-28100 Josef Schregel Str 50 FAX 02421-281020

# KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM 11th Hour, Anleitung deutsch Aces of the Deep, komplett deutsch Across the Rhine, komplett deutsch 89,00 97,00 93,50 134,50 Across the Rhtne komplett deutsch Adone in the Dark 3, komplett deutsch A.T.P. incl. USA. West u. East Battle Bugs, komplett deutsch Bing, komplett deutsch Bing, komplett deutsch Bor Forge, komplett deutsch Colonisation, komplett deutsch Comanche deutsch + Gravis Analog pro Command & Conquer, dt. Anleitung Cybera, komplett deutsch Dark Forces, komplett deutsch Dark Forces, komplett deutsch Das Amt, komplett deutsch 84,50 99,00 Das Amt, komplett deutsch 95.00 Das Schwarze Auge If , Slernenschweif\* Day of the Tentacle, komplett deutsch Der Patrizier, komplett deutsch Descent, Handbuch deutsch 89,00 95,00 44,00 Descent, harilocch deutsch Der Reeder, komplett deutsch Discworld, deutsche Untertref Die verrückte Rallye, kompl. deutsch Doom if Ubilities (2CD 5 für D.) u. D.II) Doppelpass m. Probe-Abo , Kicker' 89,00 79,50 39,95 64,00 89,00 93,50 59,50 85,50 72,50 Dungeon Master 2, deutsche Versinn Dungeon Mastel 2, deutsche Version Earthsiege, Komplett deutsch Earthsiege, Erweiterungs-Disk, kpl. dl. Esstatica, Anleitung deutsch Filf Alliern. Soocer, komplett deutsch Filght Unlimited, deutsche Version Frootier-Fils Encounters (ELITE 3), dt. Greal Naval Battles II, Handbuch deutsch Hammer of the Gods, kpl. deutsch Hattrick, komplett deutsch Höhlenwell Saga, komplett deutsch Inferno. 95,00 86,50 82,50 79,50 93,50 89,00 49,00 82,50 93,50 92,50 93,50 nferno, komplett deutsch Inferno, komplett deutsch
Inforno, komplett deutsche Anleitung
Kings Quest 7, komplett deutsch
Larry ILII,II, V u., deutsche Anleitung
Lasi Dynasty u., deutsche Version
Legend of Kyrandia III, deutsche Version
Lemmings I u. II, Anleitung deutsch
Lemmings I u. II, Anleitung deutsch
Links pro, incl. Harbour Town u. Bettry
Links pro, incl. Harbour Town u. Bettry
Little Big Adventure, komplett deutsch
Magic Carpel, komplett deutsch
Magic Carpel Data CD- HiddenWorlds,kpl.dt.
Master of Mastic. komplett deutsch 89,00 34,50 69,00 72,50 97,50 Magic Carpel Dala CD-HiddenWorld Master of Magic, kemplett deutsch Menzoberanzan, Handbuch deutsch Monkey Island II, komplett deutsch Nascar Raoing, Handbuch deutsch NBA Live 95, Handbuch deutsch NHL 95, Handbuch deutsch 97,00 82,50 39,90 86,50 89,90 86,50 97,50 52,50 82,50 NHL 95, Handbuch deutsch Noctropolis, deutsch Oldtimer II, kompl. deutsch + Mouse Pad Panzer-General, Handbuch deutsch PGA-Tour Golf, Anleil ung deutsch Psycho Pinball, Anleilung deutsch Rebel Assaul deutsch + Gravis Analog pro Sim City 2000 ind. Dala, kompl. deutsch Simon The Sorcerer 2, komplet deutsch Sim Town, komplett deutsch Sim Town, komplett deutsch Siipstraam Solo). Anleitung deutsch 99,00

96,00 92,50 95,00 a A. a.A. 72,50 92,50 93,50 Sim Lower, kompiete deutsch Space Quest I - V, deutsche Anleitung Space Quest 6, deutsche Version Startrek Next Generation, deutsche Version Starttek Next Generation, deutsche Version 105,00 Stantiek Tech Manual Stoneprolet (Ravenfott II), Anleitung deutsch Sloneprolet (Ravenfolt II), Anleitung deutsch System Shock, komplett deutsch Temptation (7Guest/Indy Car m. Zusalzcourset Lore/Hand of Fale), deutsche Version Theme Park, komplett deutsch Transport Tycoon, komplett deutsch Transport Tycoon, komplett deutsch Transport Tycoon, komplett deutsch Turrican II, Anteilung deutsch Under A Killing Moon, Texte dt/Speech engl. US. Navy Fighters, komplett deutsch USS Troonderoa, Handbuch deutsch 89,00 74.of 97,00 89,00 92,50 39,90 57,00 99,00 97,50 82,50 US. Navy Fighters, komplett deutsch USS Texnderoga, Handbuch deutsch Vollgas, komplett deutsch Warca fl, Handbuch deutsch Wing Commardder III, komplett deutsch Woodruff, Schnibble of Azimuth, kompl. dt. X-COM (UFO 2), deutsche Version X-Wing ind. aller Missions, kompl. deutsch 95,00 89,00 112,50 89,00

3,5"
Aces of the Deep, komplett deutsch
Aladdin, Anleitung deutsch
Battle Bugs, komplett deutsch
Cohonisation, komplett deutsch
König der Löwen, Anleitung deutsch
Links pro Course, "Prairie Dune"
Master of Magic, komplett deutsch
Scenery Europe 1, f. FS 5, Handb, deutsch
Tie Fighter Mission Disk, deutsch
Tie Fighter deutsch + Gravis Analog pro
Transport Ticcon, komplett deutsch
C. Vir 86,50 67,50 64,00 97,00 67,50 49,00 97,00 64,00 92,50 CH-Pro-Rudder Pedals Phoenix-Flugjoystick 209.50 bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Anderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9.00 UPS-Nachnahme DM 15,00

# Ausland nur Euroscheck plus DM 25,00 KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden Telefon 02103/3 10 41 oder 02103/4 20 88 Liste kostenios!

Andere Europäer

Vor allem zu Beginn des Spiels sollte man absolut keine Siedlungen anderer Nationen in seiner unmittelbaren Umgebung tolerieren, da diese nur die eigene Expansion behindern. Für solche Fälle sollte man sich sobald wie möglich eine kleine Armee aufstellen, um gegnerische Siedlungen aus dem Weg zu räumen (sprich: erobern), was anfangs des Spiels keine größeren Folgen nach sich zieht, da es sich NOCH(!) militärisch schlecht ausgerüstete Gegner kaum leisten kann große Vergeltungsaktionen zu starten, und kurze Zeit später wieder mit einem Friedensangebot an die Tür klopfen wird. Im 17. Jahrhundert sollte man sich allerdings keinen Krieg mehr leisten, da es dann gilt seine Armeen und Siedlungen so gut wie möglich auf die Unabhängigkeitserklärung, und somit auf den Angriff der europäischen Expeditionstruppen vorzubereiten, wobei ein gleichzeitiger Kleinkrieg mit den anderen Kolonien ziemlich lästig werden kann. Wer auf Nummer Sicher gehen will wählt Benjamin Franklin in den Kongreß und läuft somit nicht mehr Gefahr unvorbereitet in einen Krieg mit einem expansionshungrigen Nachbarn zu stolpern. Handel mit anderen Kolonien lohnt sich übrigens meistens nur wenn die Zölle in Europa über die 20 Prozent Marke geklettert sind oder eine bestimmte Ware boykottiert

Unabhängigkeitserklärung

Grundsätzlich ist zu sagen, daß man die eigene Unabhängigkeit besser zu spät als zu früh erklärt, weil eine Kolonie mit nur halb ausgebauten Verteidigungsanlagen, und einem relativ großen Anteil an Loyalisten, den Truppen aus Europa nicht lange standhalten wird. Wenn man wirklich gute Chancen haben will sollten mindestens 80 Prozent der Bevölkerung hinter einem stehen, und jede Stadt sollte wenigstens mit einem Fort gesichert sein (Hafenstädte unbedingt zu Festungen ausbauen, da sie dem Beschuß von See her schutzlos ausgeliefert sind!). In jeder Siedlung sind hoffentlich mindestens(!) 4 Dragoner stationiert und um die Defensivkraft noch einmal zu erhöhen sollte jede Siedlung über genügend Pferde und Musketen verfügen, da so im Notfall besiegte Dragoner wieder neu ausgerüstet werden können. Wer über eine

Kriegsflotte verfügt kann sich außerdem viel unnötigen Ärger an Land sparen und die königlichen Kriegsschiffe auf den Meeresboden schicken, bevor sie ihre Truppen an der eigenen Küste entladen können. Wenn man George Washington noch nicht im Kongreß sitzen hat sollte man das jetzt so schnell wie möglich nachholen, da durch ihn die eigenen Militäreinheiten schneller befördert werden. Wenn die Unabhängigkeit schließlich erklärt ist, dauert es nicht lange bis die ersten königlichen Truppen in die Kolonie einfallen, und zum Angriff blasen. Jetzt sollte man ruhig abwarten, und sie auf die Festungsanlagen anrennen lassen bis ein beträchtlicher Teil der Angreifer "dezimiert" ist.

Währenddessen hat man hoffentlich ausreichend Freiheitsglocken produziert, so daß die Verbündeten Truppen einer anderen europäischen Macht zur Unterstützung in den eigenen Städten eintreffen. Wenn die letzten Truppen des Königs an der Küste landen kann man zum Angriff übergehen, da man ietzt alle lovalistischen Truppen sozusagen auf dem Präsentierteller hat, und den eigenen Truppen niemand mehr von See her in den Rücken fallen kann. Nun sollte es eigentlich kein größeres Problem sein die feindlichen Truppen aus der eigenen Kolonie zu fegen (sollten es wider Erwarten doch noch zu viele sein kurbelt man am besten die Musketenproduktion noch etwas an, und rekrutiert so neue Soldaten), und wenn nötig, die besetzten Siedlungen zurückzuerobern. Damit häfte man die Unabhängigkeit also schließlich in der Tasche, und das Spiel somit siegreich beendet.

# **U.S. Navy Fighters**

Thomas Dengler aus München hat einige Tips zu dem Spiel "U.S. Navy Fighters" ge-sammelt, die uns helfen sollten den harten Pilotenalltag zu überstehen.

# Die A7

Sollte grundsätzlich nur als Striker geflogen werden. In einem Luftkampf ist man mit ihr sehr schnell der Unterlegene. Gerade wenn es sich bei dem Gegner um eine Mig 29 oder ähnliches handelt. Die Taktik heißt hier möglichst tief fliegen und unentdeckt bleiben. Ohne



FLIR sollte man auf gar keinen Fall aufsteigen. Für einen Jäger ist die A 7 einfach zu untermotorisiert. Man kann im Luftkampf zwar mit etwas Übung sehr gut sein, sollte sich jedoch darauf einstellen, daß man, wenn einem die Munition ausgeht nicht mehr lebend zum Träger zurückkehren wird.

Und gerade die ist bei der A 7 sehr begrenzt. Mit schweren Bomben sollte man den Einsatz gar nicht erst beginnen, wenn ein Luftkampf zu erwarten ist. Solltet Ihr wider Erwarten in einen verwickelt werden, müßt Ihr sofort sämtliche Luft/ Boden-Waffen abwerfen, um so die relativ gute Wendigkeit ausspielen zu können. Versucht mit der A 7 vor allem mit der Bordkanone viele Ziele abzuschießen. Man kann damit sogar Panzer knacken.

kts). Feindberührung sollte vermieden werden. Solltet ihr doch mal in die Verlegenheit kommen, daß sich ein feindliches Flugzeug genähert hat, so solltet Ihr euch aus dem Staub machen. Mit der F 14 habt ihr so die besten Chancen. Verfolgt Euch der Feind, überwältigt Ihr ihn mit Blitzangriffen. Es empfiehlt sich bei der F 14 Zusatztanks zu laden, um sich im Bedarfsfall schnell aus dem Staub zu machen.

Ist ein Nahkampf unvermeidbar müßt Ihr überflüssigen Ballast abwerfen. Ist der Feind hoch über Euch, müßt ihr erst Geschwindigkeit aufnehmen, um nicht in der Luft hängenzubleiben. Am besten bewaffnet ihr die F 14 mit acht Phoenix. zwei IR-Raketen und Zusatz-

Die F 18 D

Ein großer Vorteil der F 18 ist der RIO. Er informiert Euch in Nahkampfsituationen immer über die aktuelle Lage und erleichtert Euch so das Leben. Die F 18 ist sowohl als Fighter, als auch als Striker einsetzbar. Auch diesen Flieger sollte man bei einem Luft/ Boden-Kampf nicht ohne FLIR fliegen. Beim Luftkampf kann man vor allem im Nahkampf die gute Wendigkeit ausspielen. Einziger Nachteil ist die zu geringe Reichweite des Radar-Folgemodus.

Die F 14

Das typische Träger-Allround-Flugzeug (sollte man meinen). Nein, die F 14 ist eigentlich nur als Langstreckenabfangjäger geeignet. Ihr solltet mit ihr in großer Höhe und langsam fliegen (ca. 185-200

Die F 104

Meiner Meinung nach völlig ungeeignet als Jäger und schlecht als Striker. Auf große Distanzen bekommt Ihr keine Aufschaltung und im Nahkampf seid Ihr hoffnungslos unterlegen. Beim Kurvenflug verliert man sehr schnell an Höhe und bei einem Sturzangriff muß man sehr früh hochziehen um einen Crash zu vermeiden. Die Landung mit diesem Flugzeug ist als äußerst filigran zu bezeichnen. Am besten läßt man die Finger von dieser Maschine.

# Die YF 22

Das beste Flugzeug im ganzen Spiel. Sie verbindet die Vorteile der F 14 mit denen der F 18. Durch die große Reichweite des Folgemodus kann man Ziele effektiv mit Phoenix bekämpfen. Im Nahkampf hat sie eine sehr gute Wendegeschwindigkeit, so daß sich sämtliche Feindflugzeuge im Kurvenkampf ausmanövrieren lassen. Doch müßt Ihr darauf achten, daß einem der Flieger leicht einen Blackout verpassen kann. Solltet Ihr Euch schnell zurückziehen müssen, kommt Euch die starke Beschleunigung sehr zugute. Man sollte jedoch ganz allgemein bei sehr hohen Geschwindigkeiten darauf achten, daß die Manövrierfähigkeit des Flugzeugs stark beeinträchtigt wird: d.h. bei einem Sturzangriff mit hoher Geschwindigkeit, immer frühzeitig den Schub voll zurücknehmen und gegebenenfalls die Luftbremsen ausfahren. Achtet auch darauf, wenn Ihr euch mit voller Geschwindigkeit einem Flugzeug nähert und es in einen Nahkampf verwickeln wollt.

Bei Bodenangriffen müßt ihr nicht einmal mit vollem Schub fliegen um hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. So können die Gegner nicht so leicht eine Aufschaltung bekommen und Ihr müßt Euch nicht so sehr um IR-gelenkte Raketen kümmem.

# Die Su 33

Sie ist eigentlich nur als Jäger geeignet. Für Bodenangriffe ist die Zuladung einfach zu gering. Sie ist mäßig wendig und hat eine relativ gute Beschleunigung. Als einziges Flugzeug besitzt sie serienmäßig ein FLIR.

Die Landung

Für die Landung auf dem Flugzeugträger solltet Ihr möglichst früh auf den Träger aufschalten um besser überblicken zu können, in welchem Winkel Ihr ankommt, Merke:

Der Turm befindet sich auf der rechten Seite. So könnt Ihr Euch schon in großer Entfernung in Fahrtrichtung des Trägers ausrichten. In ca. 10-8 Meilen zum Träger solltet Ihr mit dem Bremsen beginnen. Es gilt ungefähr 200 Knoten zu erreichen. In fünf Meilen Entfernung zum Flugzeugträger solltet Ihr auf ca. 2000 ft Höhe fliegen, Landeklappen, Fahrwerk und Fanghaken ausfahren. Achtet darauf, daß die Geschwindigkeit nicht weniger als Anfluggeschwindigkeit\* + fünf kts beträgt, der AOA Indexer also nicht fällt. Richtet die Nase des Flugzeugs stets etwas über den Träger. Richtet Euch nach den Seiten- und Geschwindigkeitsangaben des LSOs, jedoch nie nach den Höhenangaben. Bei 1.5 Meilen Entfernung sollte Eure Höhe 850 ft betragen, Ist das Deck in Sicht, richtet euch zunächst danach aus, dann nehmt die Geschwindigkeit so zurück, daß der AOA Indexer etwa auf das Ende der Bahn zeigt. Seid Ihr in geringer Höhe über dem Deck, zieht Ihr langsam die Nase hoch: Die Flugzeugnase sollte in etwa auf das Ende der Landebahn gerichtet sein. Eure Geschwindigkeit wird nun fal-len und der Flieger setzt auf. Gelandet!!!

\* Anfluggeschwindigkeit der vers

schiedenen	Fluga	zeug
A 7	145	kts
F 14	115	kts
F 18	125	kts
F 104	180	kts
Su 33	130	kts
YF 22	130	kts

Die Anflugdaten sind nur Zirka-Angaben. Um den idealen Anstellwinkel zu erreichen müßt Ihr meist ein bis drei kts langsamer fliegen, aber dieser Geschwindigkeitsbereich ist zu eng um genauere Angaben zu machen.

# Taktik im Luft/Boden-Kampf

Ihr solltet möglichst frühzeitig mit Hilfe des IR Seekers feststellen, ob überwiegend AAAs oder eher Sams die "Gegend bevölkern". Überwiegen die Sams, setzt Ihr die Rake-



# Erotic



EXTREME HOT EROTIK

Der neueste interaktive Erotik Hit !!! Zahlre Bilder in 16,7 Mio Farben mit konfortabler Oberfläche und toller Musik. Spitzenklasse !!!

Oberfliche und teller wusse. Spress 1, 1: XTREME Hot Girls 2. STRIPPISK Hot Girls 3. EXTREME Hot Leather Ladies Des Abundheuen CD-RMFs det Spiltenklasse Bildeaute Bilder im Photo-CD Format (16.7 Min. emiclus. mir 49,95 Farben). Heiße 2 cm² nur 84,95 Maddren reigen alles Alle 3. nut 119,95 Teresa in Paradise

Erolic Games - Part I Video in Superqualität Im Durcktime-Franca Deutsch (f Im Vii ch 69, e 8 reigen alles Fin Top-Bit \$8,95

Erotic Collection Vol. 2
Nach dem Riesenertelg wurd a jeitst nech heitler Mit d'neuen Hand an sich au. 5 (Dr.s. 34,95) Scharte Madchen tegen Hand an sich au. 5 OD's. 34,9 Great Sex-Positimus

nur 89,95 jenzeln (14.80) Schumrassene Gills retigeu alles. 4 Top Econe-Collectioneu zun 5 HD-Disks mit heißen Bildem. Sonderpreis. 77 HD-Disks. Ein MilB je nur 34,95 nur 139,95 jsonst 159,851

FAX 05732/74401 Tel. 05732/74401 Postfach 4117 32571 Löhne

H KröGer H

NEU Ladengeschaft

NEU Ladengeschaft

Mindener St. Zahlung per Nachnahme + III DM Vorkasse rharveheeki + 5 DM Ausland mar Vki + 8 DM GRATIS-INFO antiordem (Liegt jeder Bestellung beu



BTX AITHOFF

# TEL: 05631-913191 FAX: 05631-913192

Acsort of the Deep			3.5	CD.
Hing     D	Aces of the Deep	D	76,911	76,90
Rinfunge	Alone in the Dark 3	D		82.90
Dark Ferces         D         x9,90e           Das Amt         □         76,00e         x4,90e           Dessent         □         76,00e         74,90e           Phistoverlal         □         69,90e         79,90e           Dingeon Master 2         □         78,90e         86,90e           Elie 3 - First Euronters         □         78,90e         79,90e           Flight Unlimited         □         79,90e         78,90e           Kings Quest 7         □         79,90e         78,90e           Magise Carpet         □         78,90e         86,90e           Mall Carlidaton Barlds         □         39,90e         86,90e           Mall Baskethall Live 95         □         83,90e         89,90e           Melector of Magic         □         83,90e         89,90e           Northeropolis         □         83,90e         89,90e           Panzer General         □         71,90e         88,90e           Northeropolis         □         88,90e           Panzer General         □         71,90e         88,90e           Super Karls         □         88,90e           Fiephter Wission Disk         □         88,90e	Hiing !	1)	73,90	66,98*
Das Amt	Biofinge	D		86,90
Descent	Dark Farces	- D		89,98
Discrept	Das Ami	D	76.00	84.90
Diagon Master 2	Descent	H	75,40	74 917
Effice 3 - First Enrouters   D   75,90   78,90   Flight Unlimited   D   79,90   Flight Unlimited   D   79,90   Flight Unlimited   D   79,90   Flight Unlimited   D   79,90   Flight Plant   D   79,90   Flight Plant   D   78,90   Flight Plant Plan	Disprorhl	-D	69,20	79,94
Fight Unlimited	Dungeon Master 2	- D	87,98*	86,98*
Rings Quest 7	Elite 3 - First Encouters	1)	75,90	78,90
Nyandin 3 - Male Reveng   D	Flight Unlimited	D		79,90*
Majse Carpet	Kings Quest 7	D		79.40
M.	Kyzandia 3 - Male Reveng	D		78 90
Master of Magie	Magic Carpet	D		86,90
Menoberranzan	M.C Hidden Warlds	D		39,90
NB-1 Baskethall Live 95	Master of Magic	Đ	84,98	85,9#
Nixetropolis	Menzoberranzan	H	76,90	75.90
Psychin Pinhall	NBA Baskethall Live 95	H		83,90
Panzec General	Noctropolis	D		87,90
Man Trek - Next Generat   D   945,000     Super Karls   S   88 90     Fe Fighter Mission Disk   D   29,901     The Lost Eden   H   78,900     Wang of Glors   D   99,100     Wings of Glors   D   59,900     Woodruff - Goblins 4   D   74,00     Wang Term file Deep   D   87,90     Doom 2 Super Magic   VV   39,90     Doom 2 Unfilties (2 CDS)   VV   76,90	Psycho Pinball	H	39,90*	69,98*
Super Karis	Panzer General	Н	71.90	71.90
Temptation (Indy Car.7th   H   88 90	Star Trek - Next Generat	D		45,000
Tie Fighter Wission Disk   D   29,901   The Lost Eden   H   78,900   US Nury Fighters   D   83,900   Wateraft Ores& Humans   H   77,911   77,910   Wings of Glory   D   59,900   Woodruff - Goblins 4   D   74,910   X-Ciom, Terrur ft. Deep   D   87,90   Boom 2 Super Magic   VV   39,900   Doom 2 Super Magic   VV   76,900   V	Super Kazis	Н		RX DO
The Lost Eden	Temptation (Indy Car.7th	)H		88 90
US Nory Fighters	- Tie Fighter Wission Disk	11	29,9#	
Waterafi Ores& Humans         H         77,91         77,99           Wing Commander 3         D         99,96           Wings of Glors         D         59,96           Woodraff - Goblins 4         D         74,90           X-Ciom, Ternir fit. Deep         D         87,90           Doint 2 Super Magic         VV         39,90           Doom 2 Utilities (2 CDs)         VV         76,90	The Lost Edell	H		78.9(1*
Wing Commander 3         D         99,90           Wings of Glory         D         59,90           Woods#F - Goblins 4         D         74,90           X-Crim: Teerior fst. Deep         D         87,90         87,90           Doint 2 Super Magic         VV         30,90           Doom 2 Utilities (2 CDs)         VV         36,90	US Nory Fighters	B		83,90
Wings of Glock	Wateraft Ores& Hamins	H	77,911	77,90
Woodraff - Goblins 4         D         74,00           X-Cimi: Terrar fit. Deep         D         87,90         87,90           Doom 2 Super Magic         VV         30,00           Doom 2 Utilities (2 CDs)         VV         76,90	Wing Commander 3	D		91,00
X-Com; Terror f.t. Deep D 87,90 87,90 Doint 2 Super Magic VV 39,00 Doom 2 Utilities (2 CDs) VV 36 90	Wings of Glory	D		50,90
Doint 2 Super Magic         VV         30,90           Doom 2 Utilities (2 CDs)         VV         36,90	Woodzuff - Goblins 4	Ð		74,90
Doom 2 Utilities (2 CDs) VV 36 90	X-Com: Terror f.t. Deep	D	87,90	87,98
	Donm 2 Super Magic			30,90
Rivered the Trind 1 TV 58 00	Doom 2 Utilities (2 CDs)			76.90
11(5) 137 137 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Rise of the Triad	VV		58,90

# Am Graben 2 92557 Weiding

Aces of the Deep Armored Fish	DV	87 90	Spiele auf Cl			<ul> <li>Jungle Striks</li> </ul>	DA	
Saltie Isle 2	DV	71.90	* 1942 Pacific Gold	DA	69.90	Kings Quest 7	DV	
Baulöwe	DV	81 90	Aces at the Deep	DV	82.90	Klick'n Play	DV	
	DV	73.90	Alien Logic		77.90		DV	
		65.90			85.90	Lemmings 3	DA	
Bundesliga M. Hallilck	DV	75.90			87.90	X Mas Lemmings Little Big Adventure Lode Bunner	DA	
			Bottle Isle 2		77 90	Little Big Adventure	DV	
Connon Fodder 2	DA	54.90	Eibe des Tilan		51.90			
			Big Red Adventure	Oν	82.90	Loid of the Reelm  Losf Eden	DV	
Das Ami	DV	81.90	* Bung	DA	73.90	* LOST EGIEN	DV	
" Dascon	DVA	/D.5/U	* evoroige	DV	82.90	Megic Carpet Zusatz CD	DV	
Die Sieulei	DV	21.00	Control (stationarts	DA	22.20	Mastar of Magic	DA	
Pusperus Aladdus	DA	25.90	Bing     Bioforge     Burning Steel 2     Central Intelligents     Civil. + Colonization     Combat Classic 3	DA	90 00	Mega Race	DA	
Doppelpass	DN	77.00	Combel Cleesic 3	DH	65.90	Menzo Berrenzen	DA	П
					94.90	* Monty Phyton-Wistin	DM	
Eiben dei Eide	DV	79 90	Creature Shock Cyberie	ñΫ	77.90	Mysi	DA	
F14 Ficel Delendel plus	DΔ	99 90	Cuhanan				DΑ	
FIFA Socces	DV	68.90	Dark Forces	ñν	95.90	· NBA 95 Liva	DA DA	
* Flight Commander 2		79.90	Dmk Sun 2	DA	77.90	NHL 95	DA	
Fußball Total	DV	75.90	Das Ami	DV	87.90	Noctropolis     Novasiorm	DV	
Hokum KA 50	DV	78.90	Das schwarre Auge 2	DV	77.90	Novasiorm	DA	
Hugo	DV	61.90	Dewn Patrol	DV	82.90	Oldrimer	ĐΨ	
Ishei 3	DΥ	64.90	Day of Tentacle	DΥ	31 30	Penzel General	DA	
Jungle Shika	DA	67.90	Death Gete		72 90	* Pinball Fantasia Dat.	DA	
Konig del Lowen	DA	70.00	Del Palliziel	DV	43.90	Police Quest 4	DV	
* Lagrones	DA	72.3U	Daniel Ctube	DA	02.30	Privates + Silke C.	0.4	
F14 Fleet Defendet plus FFA Soccer * Fight Commander 2 Fusball Total Hokum KA 50 * Huspo Ishet 3 * Jungle Shika Kong det Lowen * Lagdones Lemmings 3 X-Mas Lemmings	DA	37.50	Dascent Desert Strike     Die Sage von Nistoom     Die Sage von Nistoom	nu	62 80	Privales: + Strike C.  * Psycho Pinbali Rebell Assauli  * Renegade Rise of the Triad	DA	
Links - Prairie Duna	UM	40 00	Discworld	nu	01.00	Democratic	DA	
Vinks - Prairie Ďura Lord of the Redm Lothal M. Super Soccer Master of Magic Menzo Berrenzan Nesoai Racing Oldimes     Parazer General Finball Fantasie Pitza Connection     Psycho Pinball     Sam - Max Sensible World o, Soc.	DW	61 90	Donnelnass	nv	72 90	Pire of the Triad	DA	
Lother M. Super Soccer	ñν	65.90	в Осполојан	nv	69 90	Sam & Max	nv	
Master of Magic	DV	86 90	Faultsiene	nv	82 90	Sam + Max Sim City 2000 Simon The Soicelet Space Quest 6	DV	
Menzo Berrenzan	DA	77.90	Ecstelica	DA	8) 90	Simon the Soiceiei	DV	
Nescai Racino	DV	77.90	F)4 Fleet Del, Gold		87.90	Space Quest 6		
Oldlimei	DV	51.90	Fila Soccei	DV	68.90	Ster Treck 25th	DA	
a Panzer General	DA	77.90	Frontlines	DV	63.90	Star Treck Tech Menual		
Pinball Fantasie	DA	59.90	Flamingo Tours	DV	89.90	<ul> <li>Supercarts</li> </ul>	DA	
Pizza Connection	DΥ	76.90	Flight Unlimited	DΑ	81.90	Systeme Shock Enhan.	DV	
Psycho Pinball	DA	62.90	• Great Naval Battles 3		77.90	Tank Commander	DV	
* Rise of the Triad	DA	69.90	Höhlenwell-Sega	DV	8).90	Themepalk	DV	
Sam + Max	DV	85.90	Interno	DV	38.90	Tiansport Tycoon World Edition	DV	
Sensible World o. Soc.	UV	71 90	* Won Assaul/	DV	94.90	World Edillor	DV	
Sim City 2000	DV	82.90		-	-	UFO + Master of Orion	DA	
Simon the Sorcetet Stat Tieck 2	DV	82.50	BIOFORGE CD	82	901	US Navi Fighter	DV	
Stat War Scieen Savet	OA	79.30 ED BO				<ul> <li>Wecky Wheels</li> <li>Waiciali</li> </ul>	DA	
- Hugg Ishe i Shika - Kong dai Lowen - Laglones - Lemmings 3 - KMas Lemmings - Links - Prairie Duna - Lod of the Reim - Maste of Magic - Menzo Berenzan - Nesoai Racing - Oldimei - Parzer General - Proball Fantasia - Psycho Priball - Arise of the Triad - Sam + Max - Sensible World o, Soc Sim City 2000 - Sim Tick 2 - Sisi Tick 2 - Sisi Tick 2 - Sisi War Scieen Savel - Stone Reim - Sone Sheet - Sam - Savel - Sind Tick 2 - Sisi Tick 2 - Sisi War Scieen Savel - Sione Race - Savel -	DV	65.90	4WI 32 Value Edition	32	29	Wing Commender 3	DW	
System Shock	DA	73.90	INTO HAR ON	GY	E	* Waodruf & I. Schnib.		
	DV	71.90	MITSUMI 2	52		* X-Com: Terror f.  . Deap		
	ñΫ	92 90	Wingman EXTR	CAR	OE I	X-Wing	DV.	
Defender of Empire		36.90	Tolliginali EA /III	CIN	03."	Zephyi	DV	
Walcieli	DA	75.90	HOLAND	1.4	0.1	* Zappelin	DA	
* X-Com:Tarror I.I.Deep		87.90	SCD 15		J	* #ktuelle NEUH		
kostenlose Komp								

Yakumo Ergo Maus Logitech · Pilot seriell

ten gegen diese auf geringer Höhe fliegend ein. Dann steigt Ihr auf und schießt auf ca. 3000 ft die vorgegebenen Ziele ab. Überwiegt die Flak, so setzt ihr die Raketen gegen diese ein und greift die Missionsziele auf geringer Höhe an.

Sams sind, in geringer Höhe sehr leicht mit der Bordkanone abzuschießen. Dies ist vor allem für die A 7 sinnvoll.

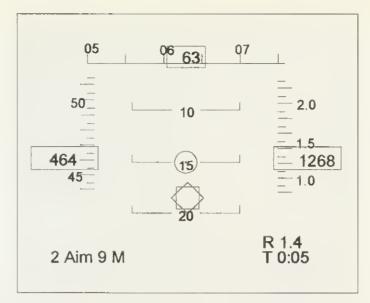
Scheut Euch nicht davor, ein Bodenziel der weicheren Art mit einer Luft-/Luft-Waffe anzugreifen. Ihr solltet lediglich darauf achten, daß Ihr mit ca. 15° Neigung anfliegt, etwas über das Ziel peilt und eine bestimmte Entfernung einhaltet (siehe Zeichnung).

Fliegt möglichst immer auf 50-100 ft Höhe. Vorsicht bei Nacht!

Verfolgt euch eine Rakete, oder werdet Ihr beschossen, dann fliegt eine Kurve, aber brecht auf keinen Fall nach oben oder unten(!) aus ( kann bei Nacht schon einmal passieren), sondern bleibt auf möglichst geringer Höhe, schaltet das ECM (das man auf jeden Fall dabeihaben sollte) ein und fliegt mit hoher Geschwindigkeit weiter. Nähert sich die Rakete werft einige Störkörper.

Begebt Euch nie ohne IR-Seeker auf eine Luft/Boden-Mission

Habt Ihr keine Standoff-Waffen mehr und einige ZSUs befinden sich in der Nähe der Missionsziele wendet Ihr am besten ein Wingover an. Fliegt mit 100 Prozent Schub auf geringer Höhe von dem Ziel weg, oder in einem großen Winkel daran vorbei. Zieht in ca. 2.5 Meilen Entfernung vom Ziel den Stick voll durch und leicht zur Seite. Ihr müßtet jetzt eine ganz leichte Drehung vollziehen. Desto höher Ihr steigt um



so stärker müßte das Flugzeug drehen. Bei 35-50° Steigung müßte es dann eine Drehung um ca. 90° in die Richtung, in die Ihr zieht vollführen. Bewegt jetzt den Stick etwas stärker als vorher in die entgegengesetzte Richtung. Nachdem Ihr unter den Horizont fallt, beginnt stärker zu drehen um nicht unter 15°- zu fallen. Ihr solltet Euch etwa auf 4000 ft befinden. Macht so lange eine Kurve, bis das Ziel vor Euch ist. Zielt etwa so hoch über das Ziel, daß das Zielrechteck noch einmal zwischen Nase und Ziel passen würde. Gebt jetzt vollen Schub (außer YF 22: hier genügen etwa 95 Prozent Schub). Richtet Euch auf das Ziel aus und beginnt zu feuern, sobald es noch 2 Mei-Ien entfernt ist. Der ZSU sollte in wenigen Augenblicken erledigt sein. Ist er es nicht, überfliegt Ihr ihn und wiederholt das selbe Manöver noch einmal. Der Trick bei diesem Manöver besteht darin, daß Ihr in eine gute Schußposition kommt und eine hohe Geschwindigkeit habt, ohne Euch großer Gefahr auszusetzen.

# Luftkampftaktiken

Für einen Nahkampf schaltet frühzeitig auf das Flugzeug auf. Schaltet dann das Radar ab und fliegt nach der Kamera. Fliegt den Feind möglichst von hinten unten an, so könnt Ihr den Ahnungslosen leicht mit der Bordkanone überwältigen. Vorsicht, die Feinde machen oft einen Richtungswechsel

Die Rundumsicht hat sich bei mir nicht bewährt. Man sollte sie höchstens im Bereich des sichtbaren Kabinenrahmens verwenden. Allzuleicht verliert man ansonsten den Überblick

wohin man nun eigentlich schaut, oder fliegt.

Als eines der wichtigsten Instrumente ist die Kamera zu nennen. Man sollte sie eigentlich immer eingeschaltet haben. Gerade bei Angriffen mit einer Phoenix ist sie ideal um festzustellen, ob eine Rakete getroffen hat oder nicht. Auch kann man jederzeit feststellen was der Gegner gerade tut. Man verschafft sich so im Nahkampf etwas mehr Reaktionszeit.

Um einer Rakete auszuweichen sollte man, vorausgesetzt sie wurde in einem 60° Winkel vor einem abgefeuert, auf die Rakete zusteuern, ECM einschalten, warten bis sie sehr nahe ist, dann ca. fünf Störkörper werfen und nach unten abtauchen.

Sollte die Rakete nicht vor Euch, sondern hinten oder seitlich abgefeuert werden, müßt Ihr sie möglichst auf die 6 Uhr-Position bringen, das ECM einschalten und dann. wenn sie sich auf ca. 1 Meile genähert hat Störkörper werfen und abtauchen. Während Ihr in Richtung Boden fliegt, solltet Ihr immer mehr den Schub zurücknehmen. Erst wenn der Horizont wieder sichtbar ist, vollen Schub geben (bei der F 14 etwas früher)!

Sollte Euch dieses Schicksal in geringster Höhe ereilen, am besten mit 100% Schub weiterfliegen ECM einschalten und dabei eine Kurve fliegen. Wenn sich die Rakete genähert hat einige Störkörper werfen.

Versucht einen Kurvenkampf möglichst immer mit 280-330 kts. Nur so könnt Ihr Eure wendigen Gegner ausmanövrieren. Setzt IR-gelenkte Raketen immer erst dann ein, wenn der Gegner schon sehr nahe ist (ca. 1.5 Meilen) und nur dann, wenn er von Euch weg fliegt. Vermeidet einen Feind frontal mit IR- oder radargelenkte Raketen anzugreifen. Setzt die Phoenix nur ein, wenn der Gegner noch auf großer Distanz ist. Verwendet möglichst Phoenix, Aim- 120 Amraam, AA-8 Aphid und AA-11 Archer.

Achtet speziell bei F 104, A 7, F 18 und Su 33 darauf, daß wenn ihr abspringt die Geschwindigkeit nicht über 500 kts ist, da Ihr den Ausstieg sonst nicht überlebt.





Großhandel Computerspiele und Zubehör

ROM

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic Computerspiele + Zubehör

**Gartenweg 4** 

D-94133 Röhrnbach Telefon 0 85 82 / 15 99 Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

CD-ROM

10/12. The Pacific Air War Is Aces of the Deep /dt Across the Rhine /dt Alone in the Dark 3 /dt Armored Battle Isle & Data I 8attle Isle 2 /dt Battle Isle 2 Scenery CD /dt Bioforge /dt
Bundesliga Manager Hattrick /dt
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt

Deutsche Anleitung oder Version

p

= Vorbestellung mögli

mö.

Colonization /dt Cyberia /dt

Dark Forces Das Schwarze Auge 2/dt Day of the Tentacle /di Der Baulöwe /di

Der Reeder /dt Descent Discworld /dt

Dungeon Master 2 /dt Ecstatica /dt re of the Ri FIFA International Soccer /dl Flight Unlimited /dt

Full Throttle /dt Hanse - Die Expedition /dt Historytine 1914-1918 /dt Indiana Jones 4 - Fale of Atlantis /dt

King's Quest Edition 1-6 /dt King's Quest 7 /dt

Legend of Kyrandia 3 /dt Lemmings 3 /dt Lion King /dt Little Big Adventure /dt

Lost Eden /dt

Lothar Matthäus St Magic Carpet /dt Magic Carpet Master of Magic /dt NASCAR Racing /dt

NHL Hockey '95 /dt Noctropolis /dt

Panzer General /dt Pinball Fantasies de Luxe /dt

Privateer & Strike Commander /dt Psycho Pinball /dt

Sam & Max /dt Sensible Soccer International /dt Sim City 2000 /dt

92,95 89,95

85,95 49,95 79,95 79.95 89.95 49,95 49.95 89.95

89,95 89,95 76,95 77.95

69.95 79.95

89.95 76.95 76.95 89.95

84.95 66,95 V.mö.

49,95 62,95 87,95 89,95

89.95 79,95 62,95 89,95 69,95

79,95 69.95 89,95

89.95 89.95 79.95 89,95

84,95 79,95 77,95

39,95 89,95 V.mö.

2-Player Joystick-Kabel analog 19,95 Gravis analog Joystick PC 49,95 Gravis analog Joystick Pro PC 66.95 Gravis Game Pad PC 39.95 WingMan Extreme Joystick 89.95

Sound Blaster 16 Value Edition /dt Sound Blaster 16 Multi CO /dt 249.00 Sound Blaster 16 ASP Multi CO /dt 309,00 Sound Blaster AWE 32 Value Edition /dt

359.00 Sound Blaster AWE 32 /dt 479.00

02871/8631 18 30 88 18 06 37 • 18 54 43 FAX 0 28 71 / 86 31

Simon the Sorcerer 2 /d Star Trek Technical Manual 89.95 Super Karts /dt System Shock /dt 94,95 79,95 Tank Commander /dt \_\_\_ Tie Fighter Mission Disk. /dt 29.95 Transport Tycoon World Editor /dt U.S. Navy Fighters /dt Warcraft /dt 85,95 Wing Commander 3 /dt 99,95 Woodruff and the Schnibble of A. /dt X-Com /dt 89,95 74,95 X-Wing Compilation /dt

MEGIA BIN

Bundesi. Manager Hattrick /dt Bundesi. Manager Hattrick /b Dark Forces Little Big Adventure /dt Magic Carpet /dt N&A Live 95 /dt Panzer General /dt 79,---Star Trek Techn. Manual Tie Fighter Mission Disk. /dt Wing Commander 3 /dt 89,-- CD 89,-- CD 89,-- CD -- CD 79,-- CD / 89, -- CD -Com /dt

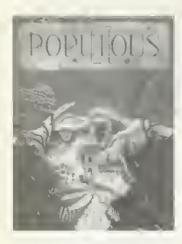
# Sonder-Angebote:

	Disk. CD
Der Patrizier /dt	46,95 39,95
Dune 2	27,95 35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95 34,95
Fields of Glory /dt	34,95 34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95 34,95
Great Courts 2 /dt	21,95 21,95
Gunship 2000 /dt	34,95 34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95 36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95
Lands of Lore /dt	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,— 34,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25.95 23.95
M1 Tank Platoon /d/	26,95 23,95
Pirates! Gold /dt	34.95 34.95
Privateer /dt	23.95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95 36,95
SSN-21 Seawolf /di	-,- 23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Strike Commander /dt	— — 23,95
Syndicate /dt	—,— 23, <b>9</b> 5
Taskforce 1942 /dl	34,95 34.95
Ultima Underworld	26,95 — —
Ultima 6	25,95 -,-
Ultima 7 /di	35,95
Wing Commander	25,95 .—

könnt Ihr gleich bestellen:

Einlach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mil Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9, — DM) oder per Vorkasse (+ 4, — DM). Ab 150, — DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Austandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 · 46397 Bocholt



# Populous 2

Wer sich an dem Klassiker von Bullfrog immer noch die Zähne ausbeißt und nach Hilfe lechzt, nehme folgenden kurzen Cheat von Mark Davis aus Oldenburg. Tragt als Code einfach "HLFLJIEEMEJMNMFADHKK" ein. Die ersten vier Buchstaben bestimmen Euer Aussehen, die letzten setzen Eure Werte auf das Maximum. Frohes abfackeln wünschen wir.

# **Theme Park**

Natürlich ist auch in Bullfrogs Wirtschaftswunder Theme Park ein Cheat versteckt, den Benjamin Fischer aus Sonsbeck herausfand. Gebt als Spitznamen einfach "Horza" ein (eigentlich englisch Horya, aber dank deutscher Tastatur Horza, da y=z) und schon sind einige Tasten mit witzigen Neuerungen belegl. So gibl's mit "Shifl+Y" alle Features, mit "Strg+Y" alle Geschäfte und mit "Alt+Z" alle Attraktionen. Drückt Ihr "C" bekommt Ihr satte 50.000 Dollar gutgeschrieben. Nun sollte das Bullfrogsche Rummel-Wunder ohne Probleme zu lösen sein.





Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken, oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

# Lords of the Realm

Probleme mit dem Konto in Lords of the Realm? Mil dem Trick von Dominic Wulff aus Frankfurt kein Problem. Öffnet einfach ein Savegame und schaut Euch die 3 Bytes ab dem absoluten Offset 87.990 (dezimal) an. Hier tragl Ihr bis zum Offset 87.992 "FF FF FF" ein, und schon gibt's mehr als genug Geld im Säckl.

# X-COM: Terror from the Deep

Natürlich läßt sich auch der UFO-Nachfolger XCOM: Terror from the Deep vorzüglich cheaten. Cornelius Bollman hat sie für Euch zusammengestellt.

# LEGENDE ZUR SOLDIER.DAT

XX - Nicht zu verändernde Werte

VV - Dise Werte sind belibig verenderba. ( Man solte sie, auser beim Rang immer auf A0 stellen, weil so der Mmaximalwert eingestellt wird.)

A - Abschüsse

E - Energie

G - Gesundheit

M - Mut

N - Name

S - Stärke

RA - Rang ( Hier kann man die Zahlen 00 bis 05 einsetzen . Um so höher die letzte Ziffer 05 um so höher der Rang . )

RE - Reaktionszeit

TG - Tage bis zur Genesung

WG - Wurfgenauigkeit

MS-S. - MS-Stärke

MS-F. - MS-Fähigkeiten

# LIGLOB DAT

Nun dürfte man eigentlich kein Geldmangel mehr haben , da so der Maximalwert eingestettt ist .

Wir befinden uns nun in der Datei SOLDIER.DAT. Und hier sind ein par Hexerein, die das Sotdatenleben erleichtern.

# SOLDIER.DAT



# System Shock CD

Bernhard Schwach aus Mönchweiler fand einen Muni-Cheat in der CD-Version des Origin-Knallers. Wenn Ihr die richtige Waffe bei Euch habt, könnt Ihr ballern ohne Ende. Wenn Ihr die Waffe im MDF laßt und immer wieder ladet und entladet, ist das gleiche Magazin immer wieder voll.

Allerdings sind einige Regeln zu beachten:

- 1. Die Waffe immer (außer wenn das Magazin voll ist) im MDF lassen!
- 2. Nicht mehr Muni verschießen als in der Tabelle angegeben.
- 3. Die richtigen Waffen benutzen.

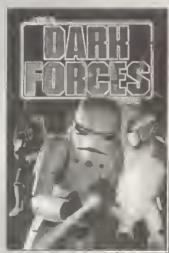
WAFFE		Munition übrig
Magnum 2100	minimum	8
ML-41 Pistole	minimum	16
Magmapuls	minimum	15
Mark III Sturmgewehr	minimum	6
RF-07 Skorpion	minimum	42
SV-23 Pfeilpistole	minimum	geht nicht
AM-27 Flachette	minimum	48

# **Dark Forces**

Und wie es sich für einen vernünftigen Doom-Konkurrenten gehört, besitzt auch Dark Forces die nötigen eingebauten Cheats, die uns Dani Hobi aus Winterthur in der Schweiz zuerst schickte. Gebt sie einfach während des Spiels ein.

# Levelwarps

LASECBASE LATALAY LASEWERS LATESTBASE LAGROMAS LADTENTION LARAMSHED LAROBOTICS LANARSHADA LAJABSHIP LAIMPCITY LAFUELSTAT LAEXECUTOR LAARC	Mission 1 Mission 2 Mission 3 Mission 4 Mission 5 Mission 6 Mission 7 Mission 8 Mission 9 Mission 10 Mission 11 Mission 12 Mission 13 Mission 14
---	--



Mit den vorliegenden Cheats ist LucasArts' Storm-Trooper-Gemetzel in Windeseile durchgezockt



# **Wing Commander 3**

Wer die Missionen bei Origins Wing Commander 3 überspringen will, nutzt folgende Hexerei von Holger Müller aus Leisning. Editiert einfach ein Savegame (0000001.wsg) und tragt am Offset 40 (dezimal) die Nummer der aktuellen Mission ein und am Offset 24 (dezimal) die nötige CD, die für diese Mission eingelegt sein muß. Die einzutragenden Werte findet Ihr in der untenstehenden Tabelle.

Mission	Offset 40 (MissNr.)	Offset 24 (CD)
00-13	00 bis 0D	01
14-30	0F bis 1E	02
31-39	1F bis 27	03
40-50	28 bis 32	04

# Cheats

LAIMLAME LAREDLITE **LACDS LAPOGO** LAPOSTAL LARANDY LABRADY LAMAXOUT **LASKIP LADATA** LANTFH **LABUG** 

LAUNLOCK

Unverwundbar Friert Gegner ein komplette Karte Flugfähigkeit Waffen und Muni Supermuni Mehr Muni alle Waffen und Gegenstände Levelskip

Levelkoordinaten Teleporter zum Levelstart Ihr könnt Wände hochkrabbeln

alle Gegenstände





# SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

#### Strategie IBM DISKETTE: 119.00 5th Fleet US Aid to Camp US 109 00 Battle of Brittain US 99 00 American Civil War I - III US, jeder 74 00 Carriers at War II US (SSG) 99.00 Empire deluxe DV 39.00 Grandest Fleet US 99 00 Fight Commander II US 109.00 Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US 79 00 Harpoon II US 99 00 Harpoon II Battleset II US 69.00 39.00 High Command US 109,00 Operation Crusader US Panzer General US 99.00 Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US 99.00 Pure Wargame 1 (QQP) US 89.00 Tigers on the Prowl US Warlords II US 99 00 Warlords II Scen. Builder US 89.00 World War II - S. Pacific US 89 00 TOP-KNULLER! SSI Award Winning Wargames

# SSI Award Winning Wargames Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

IBM CD-ROM	
Empire deluxe DV	59,00
Flight Commander II US	109,00
Gettysburg US	119.00
Great Naval Battles II US	<b>59</b> .00
High Command US	69,00
Legions US	109.00
Perfect General US	29.00
Normandy- Crusade US	89.00

## Rollenspiel&Adventure IBM DISKETTE

Cobra Mission US	109.00
Gateway II - Homeworld US	49.00

Lord of the Rings - B	undle (Lord of
the Rings I & II) US	69.00
Metal & Lace US	84.00
Shadowcaster DV	59.00
Starlord DV	59.00
Unlimited Adventures	s DV 49.00
Wizardry Trilogy I-III	US 99.00
Wizardry Trilogy V-V	II US 89.00

#### Top Knüller! BattleTech Pack

Für jeden Battletechtreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienen Battletech Computer-spiele in einer Box. Diskette oder CD-ROM US-Import nur 79.00

Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret ot the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

#### Gold Box II

Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

#### Gold Box III

Und wie gibt es eine attraktive neue SSI-Sammlung! Gateway, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers.

Disc oder CD-ROM je 69.00. Ultramegagoldbox

Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur109.00

#### Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge CD-ROM	99.95
Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Audio CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Sternenschweif Speech Pak	49.95
Schicksalsklinge T-Shirt	29.80
Sternenschweif T-Shirt	29.80
DSA-Tools - Die Spielleiterh	ilfe für

das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Nach dem Stand von Mantel, Schwert und Zauberstab Für Windows. 69.95

#### Ultima I - VI CD-ROM

Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD. US-Version! nur 99.00

#### IBM CD-ROM

10111	
Al Quadim DV	69.00
Alien Logic US	109.00
Betrayal at Krondor U	JS 79.00
Dragon's Lair US	109.00
Electronic Arts Top	<mark>Fen Pak (Zeh</mark> i
Spiele inkl. Wing Con	nmander II un
Ultima VII, PGA Tour	Golf) 109.00
Gabriel Knight US Of	EM 59.00
Heirs to the Throne L	JS 29.00
Horde US	129.00
Ishar II DA	49.00
Knights of Xenthar U	S 109.00
Lost in Time US	69.00
Menzoberranzan US	119.00
Wizardry VI & VII DV	59.00
AD2D Enginery	East (CCI)

#### AD&D Fantasy Fest (SSI)

Sammlung mitStrongholds, Fantasy Empires, Unlimited Adventures und Dungeon Hack. Nur auf CD-ROM. US-Version 109.00

Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). Engl. Version.
Campaign Cartographer 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum

Campaign cartographer)
The Goldtree Engine

Universelle Spielleiterhilte für alle Rollenspiele. Liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Stadt mit vielen Zufallsbegegnungen 3.5"-Diskette. US-Version!

Goldtree Engine	109 00
Zusatzdisk: The Outer City	69.00
Zusatzdisk: Dark Tower	49.00

Zusatzdisk Characters 34 00 Zusatzdisk Buildings 34.00

#### SSI-Klassiker!!!

Allte SSI-Strategiespsiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nichtim Karton, sondern in einer Plastiktüte, dafür aber uneingemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar. Kampfgruppe, Stellar of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade. Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set.

Pro Titel nur 29.00

#### Simulation

#### IBM DISKETTE

Aces of the Deep US

	Aces of the Deep Missins U	JS89.00
	Formula 1 Grand Prix DA	
	Subwar 2050 & MissionsD	V 89,00
	TFX DA	79.00
	IBM CD-ROM	
1	Falcon Gold US	119.00
	Formula 1 Grand Prix DA	49.00
	Rebel Assault dt. Untertitel	99.00
	Shuttle US	49.00
	Subwar 2050 DA	109.00
	Syndicate DV	109.00
-	Tornado DV	49 00

#### MOUSEPADS

	111000217120	
	Star Trek:	
	Alter Ego	29,80
	Bird of Prey	29.80
	Classic Enterprise	29.80
	Deep Space 9	29.80
ı	Next Generation Enterprise	29.80
	Next Generation Crew	29.80
	Kirk mit Tribbles	29.80
	Classic Enterprise groß	29.80
	Star Wars:	
l	Luke & Leia	29.80
	Darth Vader	29.80
	Yoda	29 80
	Rebel Assault	29.80
	Millenium Falcon	29.80

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop Graf-Adolf-Str. 41 40210 Düsseldorf

Fantastic Shop Classic 
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf

Fantastic Shop Mörgensstr. 4 52064 Aachen Fantastic Shop Habsburgerring 18-20 (Rudolfpl.)-50672 Köln Nach dem österlichen Cholesterin-Schock mußte ich mich dringend abreagieren. Dank eines neuen Pentiums ist das auch endlich möglich (vorher war's ein 386er). Leider war keine neue Grafikkarte dabei. Die wird jetzt schnellstens nachgekauft, denn ohne sie merke

ich bei der Grafik-Geschwindigkeit kaum Veränderungen. Merke: Bei einem Local-Bus-System immer eine Grafikkarte mitkaufen!



Bis dennen Euer Henrik.

# miroSOUND PCM1 pro

Zu dem Leserbrief bezüglich unseres Produkts "miro-SOUND PCM1 pro", veröffentlicht in der Ausgabe 4/95 Ihrer Zeitschrift, nehmen wir wie folgt Stellung: Der verwendete Chipsatz OPL4 von Yamaha bietet unter DOS leider in der Tat keine MPU-401-Funktionalität. Infolgedessen resultiert aus der Verwendung DOS-basierter Spieleprogramme – je nach angebotener Programmunterstützung – Musikuntermalung entweder durch Abspielen digitalisierter Rythmen oder durch OPL3-FM-Synthese. Es kann also keine Rede davon sein, daß die Karte "für alle DOS-Spiele unbrauchbar" sei. Dies gälte und gilt dann nämlich auch für die überwiegende Zahl der am Markt befindlichen sonstigen Soundkarten. PCM1-Anwendern von DOS(Spiel)-Programmen, die den modernen OPL4(-Standard) noch nicht explizit untersfützen, bleibt hier also "lediglich" der Genuß der höherwertigen Wavetable-Synthese versagt.

Unter Windows läßt sich dieses Manko leicht durch mitgelieferte (Treiber-)Software beheben, wie dies ja bei der miroSOUND PCM1 pro auch geschieht. Warum Ihr Doc Düse auf den kartenspezifischen, hochoptimierten Windows-Treiber (bindet weniger System-Ressourcen, erlaubt simultanen Wiedergabe-/Aufnahmebetrieb etc.) zugunsten der funktional beschränkten originalen Microsoft-Version verzichten möch-

te, sei dahingestellt. Unter DOS ist ein solches Unterfangen, wie Mitbewerbsprodukte beweisen, mit großen Einschränkungen behaftet, weshalb sich Miro klar gegen eine derart halbgare Lösung entschieden hat. Erstens "frißt" ein MPU-401 emulierendes TSR-Programm viel kostbaren DOS-Speicher, zweitens sind dadurch Probleme mit DOS-Extendern zahlreicher Spielprogramme vorprogrammiert. Und - last but not least - zeigen Erfahrungen mit entsprechend ausgestatteten Soundkarten, wie instabil und inkompatibel diese Lösung in der Praxis ist. Das bedeutet freilich keineswegs, daß die Wavetable-Funktionalität unserer Soundkarte unter DOS generell nicht verfügbar wäre! DOSbasierende Spielprogramme, Sequenzer, Sound-Editoren etc. können davon sehr wohl Gebrauch machen. Allerdings hinkt die Software-Entwicklung den Fortschritten auf der Hardware-Seite - wie immer - etwas hinterher. Mittelfristig ist aber mit expliziter OPL-4-Unterstützung (ohne MPU) seitens aktueller Spieletitel zu rechnen.

Nicht nur die Mutmaßung, das fehlende Bauteil koste "vielleicht fünf Mark", ist ein Beleg für die mangelnde Recherche zu Ihrer veröffentlichten Antwort auf den Leserbrief. Ein einziges Telefonat mit uns als Hersteller hätte sicher so mache präzise Antwort ans Licht gebracht. Dann hätten Sie Ihrem ratsuchenden Leser auch eine echte Hilfe geben können, anstatt seinen verständlichen Frust mit fatalistischen Bemerkungen nur noch zu bestätigen. In der Tat ruft das benötigte zusätzliche Bauteil ein mehrfaches der von Ihnen gemutmaßten fünf Mark an Kosten hervor. Für den Käufer hätte der Mehrpreis bei ca. 50 bis 100 Mark gelegen. Wir meinen: ein Haufen Geld. Statt dessen spedieren wir der Karte lieber ganz besondere Eigenschaften. Dazu zählt die ausgezeichnete Rauschfreiheit, ein 7(!)-Kanal-Stereomixer, die oben schon erwähnte si-

multane Wiedergabe/Aufnahme etc. Wütend macht uns die Unterstellung, wir hätten geradezu böswillig "...auf die Verpackung die bewußt fehlleitende Formulierung `MPU-401 (unter Windows) gedruckt", um eine (finanziel-le?) "Katastrophe" für uns zu vermeiden. Glauben Sie ernsthaft, miro agiere so kurzsichtig, daß wir bewußt einen Image-Schaden in Kauf nähmen, nur um "eine schnelle Mark" zu machen? Garantiert nicht! Wir legen sogar besonders großen Wert auf langfristiges Vertrauen der Kunden zu uns als Firma und zu unseren Produkten. Auch hier hätte sich Doc Düse besser erst einmal schlaugemacht, bevor er jemanden "in die Pfanne haut". Denn schon im Herbst vergangenen Jahres legten uns zwei Redaktionen großer PC-Fachzeitschriften Leserbriefe vergleichbaren Inhalts zur Stellungnahme vor. Dadurch wurden wir auf den Mißstand aufmerksam und reagierten darauf innerhalb kürzester Zeit mit einer Maßnahme, die z.B. in der DOS International bei der damaligen Veröffentlichung von Leserbriefen und Antwort mit dem Adjektiv "vorbildlich" kommentiert wurde.

Daß einige Käufer unserer Soundkarten aufgrund falscher Erwartungshaltungen unzufrieden sind, tut uns selbstverständlich sehr leid. Auch wenn wir diesen Umstand sicher nicht bewußt herbeigeführt haben, hatten wir uns damals entschlossen, für mehr Klarheit in der Werbung und auf der Produktverpackung zu sorgen. Dort war zwar mit keinem

## Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht han

schriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich licht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft Redaktion Power Play Stichwort "Doc Düse" ostfach 1304 5531 Haar bei München

Wort von "General MIDI-Kompatibilität unter DOS" die Rede, die Formulierung "Wavetable-Power unter Windows und DOS" rief jedoch offensichtlich das Mißverständnis hervor. Das eine (MPU-401) hat mit dem anderen (Wavetable-Synthese) ursächlich nichts zu tun, mancher aber liest wohl das heraus, was er lesen möchte. Deshalb hatten wir diese mißverständliche Textpassage überarbeitet. Karten, die aufgrund der betreffenden Formulierung auf der alten Verpackung erworben wurden, nehmen wir auf Kulanzbasis zurück. Betroffene Kunden wenden sich dazu mit der Karte (samt allem Zubehör, Handbüchern und Disketten) in Originalverpackung an ihren Händler.

So differenziert sich auch die Aussage des zitierten Händlers, der eben aufgrund dieses Kulanzangebots von miro die Rücknahme zusi-Miro, Braunschweig

Tatsächlich, das wußte ich nicht, daß Miro die Karten auf Wunsch zurücknimmt und

auch die Formulierung auf der

Verpackung geändert hat. Hier hätte mit einem Anruf meinerseits tatsächlich einiges geklärt werden können, und ich bedauere es, wenn dadurch der Eindruck entsteht, Miro kummere sich nach einem Kauf überhaupt nicht mehr um seine Kunden. Asche über mein Haupt, "mea culpa" und ich gelobe Besserung.

Die Einschätzung der zusätzlichen Kosten von fünf Mark für ein Bauteil, das die MPU-Kompatibilität hardwaremäßig zur Verfügung stellt, entstammt allerdings unter anderem einem Gespräch zwischen Mitarbeitern der Firma Miro und dem MagnaMedia-Verlag im Herbst 1994, als die Karte "miroSOUND PCM1 pro" vorgestellt wurde. Schon damals gab es eine Diskussion über den Preis solcher Bauteile, wobei auf der Seite Miros von 20 Dollar (damals also ca. 35 Mark) gesprochen wurde. Ein Baustein wie der 80C535 (ein leistungsstärkerer Controller, als der, der auf einem Sound Blaster vorhanden ist), der das MPU-Interface emulieren könnte, kostet bei einer Abnahme von mindestens 100 Stück zirka 16 Mark (Preisliste

Dr. Hans Bürklin, München 1994). Da auf der PCM1-Karte sowieso ein Controller vorhanden ist, der etwas kostet. könnte er gegen eine andere Variante ausgetauscht werden. Wie stark sich jetzt die Kosten für ein anderes Board-Design und die Programmierung für diesen anderen Controller ändern, entzieht sich meiner Kenntnis. Bestimmt erreichen sie aber nicht 100 Mark. Dieses soll aber nur als Begründung dafür dienen, warum ich nach bestem Wissen und Gewissen von einem Mehr-Preis von etwa fünf Mark ausgegangen bin.

Tatsächlich muß die PCM1-Karte folgendermaßen beschrieben werden: "Wer unter DOS General-MIDI-Klänge zu Ohr bekommen möchte, darf sich nicht die PCM1-Pro-Karte kaufen, denn diese hat kein hardwaremäßiges MPU-401-Interface. Dieses nutzt aber so gut wie jedes DOS-Spiel. Und da es dieses nicht gibt, hört man unter DOS keine General-MIDI-Instrumente. Für Windows gilt diese Einschränkung nicht, denn dort gibt es den mitgelieferten Treiber, auf den die Windows-Software dann

aufsetzt. Generell gibt es dagegen keine Probleme mit Software, die Adlib und Sound Blaster nutzen." Nebenbei bemerkt, gibt es demnächst von Miro die "miroSOUND PCM 12", die dann ein entsprechendes MPU-Interface besitzt.

#### Soundfragen

Ich habe erst seit kurzem einen PC. Nun bin ich auf diesem Gebiet noch nicht sehr bewandert, vor allem bei der Hardware gibt's noch Lücken. Die nervigen PC-Speaker-Töne regen mich jedoch so sehr auf, daß ich beschlossen habe, mir eine Soundkarte zuzulegen, Ich habe wie gesagt jedoch keine Ahnung, also hier meine Fragen:

- 1. Was sind Adlib, Roland und General-MIDI?
- 2. Worauf muß man beim Kauf einer Soundkarte achten?
- 3. Welche guten Soundkarten könnt Ihr mir empfehlen? Ich habe einen 486DX2/66 mit 8 MByte RAM und einem

CD-ROM-Laufwerk.

Daniel Koppelkamm, Neuensalz





MAD HOUSE Das Computerspielecenter Im Käthchenhof · Ladengalerie · 74072 Heilbronn · Tel.: 07131/993677 · Fax: 07131/993676



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit; Mit ihrer Aktion "Weg mit den doofen Dosen" protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den "Greenteams" mitmachen; gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

### **GREENPEACE**

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Nume

Straße/Hausnummer

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

1. Adlib ist ursprünglich der Name einer Firma, die vor Ur-(Computer)-Zeiten eine Soundkarte mit dem Namen "Music Synthesizer Card" verkaulte. Die Karte bestand aus nicht viel mehr, als einem speziellen. von der Firma Yamaha entwickelten Musik-Chip, der für damalige PC-Verhältnisse einen sensationellen Klang hatte. Die Art dieser Sound-Erzeugung nennt man FM-Synthese. Da diese Soundkarte sehr erlolgreich war, haben viele Spiele-Hersteller mittels dieses Chips den Sound erzeugt. Seitdem kann es sich keine Soundkarte mehr leisten, diesen Chìp nicht zu besitzen. Und wenn eine Soundkarte genau so wie die Original-Karte von Adlib Töne erzeugt kann, nennt man das "Adlib-kompatibel".

Roland ist, ebenso wie Adlib. der Name eines Herstellers von elektronischen Musik-Instrumenten, hauptsächlich von Keyboards und Synthesizern. Der Hersteller hat ebenfalls schon vor einiger Zeit eine Einsteck-Karte mit dem Namen "LAPC-1" verkault, die einen kompletten Synthesizer enthielt. Dieses Gerät gab es auch als externe Box zu kaufen, erst unter dem Namen "MT-32" später als "CM-32L". Viele Spielefirmen haben ihre Musik auf diese Geräte zugeschitten, allen voran Sierra mit den verschiedenen "Quest"-Serien. Seit dem spricht man von "MT-32"-Kompatibilität.

Seit der Erfindung des "General-MIDI"-Soundstandards wird aber auch MT-32 bei Spielen kaum noch eingesetzt. General-MIDI bedeutet eigentlich nichts anderes, als daß der Musiker die Sound-Chips nicht mehr programmieren muß, um den Klang eines Klaviers, einer Orgel oder einer Flöte zu erzeugen. Die gewünschten Klänge werden von den General-MIDI-Geräten komplett zur Verfügung gestellt. Außerdem stellt jedes General-MIDI System ein Basis-Set an Instrumenten zur Verfügung. Wie gut diese dann klingen, ist allerdings von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich.

Unter DOS sollte man darauf achten, daß eine Soundkarte ein "MPU-401"-Interface besitzt, und dieses auch mit dem General-MIDI-Klangerzeuger verbunden ist. So gut wie alle DOS-Spiele nutzen dieses Interface, um per General-MIDI Musik von sich zu geben. Wenn eine Karte kein MPU-Interface besitzt oder der Klangerzeuger gar nicht mit diesem Interface verbunden ist, bleibt

die Karte unter DOS stumm. 2. Sofern Du Dir eine Soundkarte mit einem General-MIDI-Klangerzeuger zulegst, gelten die eben erwähnten Hinweise zum Betrieb unter DOS, Willst Du die Karte erst später mit einem General-MIDI-Modul aufrüsten, muß sie auch einen entsprechenden Anschluß besitzen. Hervorragend klingende und empfehlenswerte General-MIDI-Nachrüstmodule gibt es von Roland ("SCD-10", "SCD-15"), von Orchid ("Wave Booster 2", "4", und "4X") und von Terratec ("Mini WaveSystem" und "Professional WaveSystem"). Außerdem sollte die Karte kompatibel zu Adlib und zum Sound Blaster sein.

3. Kleine Auswahl: Creative Labs "Sound Blaster Pro", Aztech Labs "Sound Galaxy Pro 16 Extra" oder die alte "NX Pro 16", Terratec "Gold 16" und "Maestro 32", Logi "Soundman-Wave". Die "Sound Blaster 16"-Karten würde ich mir im Moment eher nicht kaufen, denn Creative Labs hat den Port für das Aufstecken von General-MIDI-Modulen (also die unter Punkt 2 genannten Karten) geändert, so daß es Probleme mit Karten geben könnte, die nicht von Creative Labs stam-

#### **Parity Check**

Ich besitze einen 386SX-Computer mit AMI-BIOS, 8 MByte RAM, 210-MByte-Festplatte, CD-ROM-Laufwerk (Mitsumi Double-Speed FX-001D), Sound Galaxy BX-Soundkarte, ET-4000/w32 ISA-Grafikkarte (1 MByte Speicher), Connor Quick-80-Streamer, großem und kleinem Diskettenlaufwerk, Multi-I/O-Karte, Ich habe gleich zwei Probleme:

1. Ich kann die Joystick-Ports von Soundkarte oder Multi-I/O-Karte zwar per Jumper disablen, aber nicht vollständig abschalten. Ich habe nun an beiden Karten die Anschlüsse per Jumper abgeschaltet, danach zum Testen einen Joystick angeschlossen und kam zu folgendem Ergebnis: Der Computer erkennt die Anschlüsse trotzdem noch, was mir sehr sonderbar erschien. In machen Spielen, wie "Astrofire" oder "Spaces-Mines II", wird der Joystick noch bedienfähig gefunden. In anderen Spielen wie "Dschump", "Halloween-Harry" und "Blade of Doom" wird er nicht erkannt. Was soll ich tun, um wieder vernünftig spielen zu können?

2. Ab und zu stürzt der Computer bei Installations-Programmen ohne Grund ab, bringt die Meldung "Parity Check" auf dem Bilschirm und läßt sich absolut nicht mehr bedienen. Die Tastatur ist wie abgeschaltet, denn er reagiert nicht einmal mehr auf <Ctrl> & <Alt> & <Del>. Langsam nervt mich das doch sehr, da ich bei längeren Installationen wie von "Sim City 2000", den Sound-Galaxy-Utilities, Windows oder Lotus immer wieder von vorne beginnen muß. Solche Ausfälle hat der PC so alle 11/2 Monate. Was ist falsch konfiguriert, oder was muß ich tun, damit er wieder normal läuft?

Richard Stadermann, Marl

1. Ja. ja, das liebe Joystick-Interface! Ich habe mich aus den von Dir genannten Gründen schon so gut an die Tastatursteuerung diverser Spiele gewöhnt, daß mir ein Joystick fast fremd geworden ist. Scherz beiseite! Leider gibt es bei Deinem Problem tatsächlich kaum Abhilfe. Die einzige Möglichkeit besteht im Tausch Deiner Soundkarte oder Deiner Multi-I/O-Karte. Und das natürlich gegen eine Komponente, bei der sich der Joystick-Port auch abschalten läßt.

2. Der "Parity Check", so ärgerlich er auch sein mag, ist eigentlich eine Art Notbremse. für den Fall daß der Sicherheits-Fallschirm versagt: Wenn dieser Fehler auftritt, bedeutet das normalerweise, daß das RAM Deines PCs irgendwo einen Fehler produziert. Da der Prozessor in diesem Fall eventuell totalen Unsinn fabrizieren kann ohne es zu merken, wird das System sofort angehalten. Dadurch geht zwar alles verloren, was gerade in der Bearbeitung war. Aber wenigstens entstehen keine Folgeschäden. Daß das RAM bei Dir nicht mehr vernünftig funktioniert, kann einerseits an den RAM-Bausteinen auf dem Board, andererseits aber auch am Motherboard selbst liegen. Versuchsweise solltest Du 4 Deiner 8 MByte mal ausbauen oder die einen 4 MByte mit den anderen 4 MBvte vertauschen (und zwar gaaanz gaaanz vooorsichtig, um nicht das Board oder die RAM-Fassungen zu beschädigen). Wenn der Fehler dann entweder häufiger oder weniger häufig auftritt, sind die RAMs defekt. Wenn Du keinen Unterschied zu vorher bemerkst, ist eher Dein Board defekt. Wenn der Fehler weg ist, hatte sich vermutlich irgendwo ein Staubkörnchen in die RAM-Fassungen gezwängt, das durch die Umbauerei verscheucht wurde.

#### Neuer Prozessor

Ich habe vor, mir einen neuen Prozessor zuzulegen. Ich liebäugle mit einem 486DX4/100, nur habe ich gehört, daß dieser Prozessor nicht auf mein VLB-Board paßt. Da ich aber gerne mein Motherboard behalten möchte, wäre ich sehr dankbar, wenn Ihr eine Liste abdruckt, welche Prozessoren auf welche Motherboards passen.

Stefan Grossmann, Frankfurt

Geht leider überhaupt nicht, denn eine generelle Regel für den Einsatz von Prozessoren auf Motherboards gibt es nicht, sofern man von den speziellen Overdrive-Prozessoren absieht. Jeder Board-Hersteller hat eigene Auslegungen, welcher Prozessor eingesetzt werden kann, und welcher nicht. Leider ist es nahezu unmöglich, bei den vielen Herstellern und Boards noch die Übersicht zu behalten und vor allem aktuell zu bleiben.

Generell kannst Du den 486DX4 nur auf Boards einsetzen, die ausdrücklich dafür geeignet sind. Das hat mit der Versorgungsspannung der Prozessoren zu tun (normal: 5 Volt, DX4: 3 Volt). Intel bietet den DX4-Prozessor aber als Overdrive-Chip an, der eine entsprechende Spannungs-Umsetzung besitzt. Sofern Dein Board für einen 486DX/33 oder einen 486DX2/66 ausgelegt ist, kannst Du diesen Prozessor auf jeden Fall einsetzen. Leider ist er teurer als die normale DX4-Variante.

#### **Wozu Cache?**

Wo sitzt eigentlich der Cache und wofür dient er? Ich habe ein ISA-Board mit einem 486DX/33 und möchte jetzt auf ein PCI-System mit Pentium umsteigen. Wenn ich mir nun ein neues Main-Board kaufe, kann ich den Cache dann vom alten, wie das RAM, ab- und auf das neue Main-Board montieren? Was ist sonst beim Umsteigen vom ISA- zum PCI-Bus-System zu beachten? Kann es zu Hardware-Konflikten

kommen? Kann ich meine alten 8-Bit-Karten auch in 16-Bit-Slots beziehungsweise 16er in 32er einsetzen?

Nicolas Pölti, Berlin

Banal ausgedrückt, ist der Cache dazu da, um den Computer schneller zu machen. Der Cache ist auch nichts anderes als RAM, allerdings ein besonders schnelles RAM. Der Prozessor kann vom Cache seine Daten schneller beziehen als aus dem normalen RAM. Im Cache werden deswegen nur die am häufigsten benutzten Daten gehalten. Welche das konkret sind, muß der Computer natürlich erstmal rausfinden.

Nun könnte man theoretisch natürlich einen Computer bauen, der nur Cache als RAM hat. Das gibt es auch, nur hat die Sache einen Haken: Das ganze wird sündhaft teuer. 256 KByte Cache kosten im Moment zirka 80 Mark. Das ist ein ähnlicher Preis, den 1 MBytes normales RAM hat. Ein Computer ausschließlich mit Cache-RAM wäre also zirka viermal so teuer wie ein normaler.

Ein Cache ist übrigens nicht immer ein Garant dafür, daß der Computer auch tatsächlich schneller wird. Wenn der Cache zum Beispiel nicht mit wirklich schnellen Bausteinen aufgebaut ist, der Hersteller also spart und etwas langsamere aber dafür billigere RAMs als Cache einsetzt, kann der Computer sogar langsamer werden, als ganz ohne Cache. Man kann das überprüfen, in dem man den Cache im Setup des BIOS testweise abschaltet. Wenn der Computer dadurch nicht spürbar langsamer wird, ist irgend etwas faul. Daß iemand unserer Leser einen Rechner erwischt hat, bei dem die Cache-Bausteine aus nicht angeschlossenen Atrappen bestehen (wie unlängst aufgedeckt), schließen wir mal aus. Damit alles funktioniert, muß der Cache außerdem auf das verwendete Motherboard abgestimmt sein. In den meisten Fällen sollte bzw. kann man schon aus diesem Grund den Cache nicht einfach so auf eine neues System übernehmen. Meistens kommst Du aber erst gar nicht in diese Verlegenheit, denn auf dem neuen Board ist der Cache fast immer mit dabei. Bei einem Local-Bus-Board sollte die Grafikkarte immer ein entsprechender Local-Bus-Typ sein, das gilt für VLB wie für PCI. Alle anderen Hardwarekomponenten kannst Du erst einmal übernehmen. sofern Dein PCI-Board überhaupt über genügend ISA-Steckplätze verfügt. Viele Boards haben zum Beispiel nur vier ISA-Steckplätze, und die PCI-Slots können nicht wie beim VESA-Local-Bus als ISA-Ersatz verwendet werden.

#### **Bootlaufwerk**

Ich hatte noch nicht allzuviel Ahnung von PCs, als ich mir vor zirka drei Jahren einen 486DX zugelegte. Mir fiel damals auf, daß mein Boot-Laufwerk das große 5,25-Zoll-Laufwerk war, und ich hatte auch keine Schwierigkeiten damit. Doch mittlerweile stellt mich diese Tatsache vor mehr oder weniger große Probleme. Ich habe auch ein zweites Laufwerk (intern), ein 3,5-Zoll-Laufwerk. Ich würde nun gerne wissen, ob es möglich ist, daß ich mein 3,5-Zoll-Laufwerk zum Boot-Laufwerk machen kann. Da ich nicht viel Ahnung von Physik und Elektronik habe, wäre es toll, wenn dies nicht allzu kompliziert wäre. Da auch die Gebrauchsanweisung für meinen Computer sehr knapp gehalten ist, kann ich auch von dieser Seite her nicht viel erwarten.

Thomas Brunner, Hauenstein

Die einfachste Möglichkeit besteht darin, im Setup des BIOS die Diskettenlaufwerke zu vertauschen. Dein drei Jahre altes Gerät wird diese Möglichkeit vermutlich aber nicht bieten. Trotzdem ist der Tausch relativ einfach, sofern Du Dir zutraust, mit den internen Laufwerks-Steckern zu hantieren. In fast jedem PC gibt es bereits Anschlüsse für ein zweites Laufwerk, und zwar befinden sich diese am selben Kabel, an dem das erste Laufwerk angeschlossen ist. Prinzipiell muß der Stecker vom 51/4-Zoll-Laufwerk abgezogen und auf das 31/2-Zoll-Gerät gesteckt werden. Mehr ist da nicht zu tun, wenn da nicht ein kleiner Haken wäre: 51/4-Zoll-Typen haben andere Anschlüsse als 31/2-Zoll-Laufwerke. Entweder sind an dem Disketten-Kabel bereits zwei Arten von Anschlüssen vorhanden oder Du benötigst einen Adapter. In den meisten Fällen solltest Du aber statt des Adapters ein neues Kabel kaufen und es genau so anschließen wie das vorhandene, das wird billiger. Das freie 51/4-Zoll-Laufwerk wird jetzt an den zweiten Stecker-Satz des Kabels angeschlossen. Es ist dann automatisch Laufwerk B.

Während so mancher Leserbriefschreiber bereits erhebliche Schwierigkeiten mit der optimalen Konfiguration seines PCs bzw. dem Zusammenspiel zwischen CD-ROM-Laufwerk, Sound- und Grafikkarte hat, wünschen sich die Hardcore-Coder eine Programmierer-Ecke, die ihnen Insider-Tips von den Profis der

### **CD-Fragen**

Szene hietet.

Ich installiere ran-Trainer und starte es. Dann kommt das Bild mit der CD und dem Wort CD-ROM. Doch wenn dies zu Ende gelaufen ist, hängt sich mein Computer auf. Woran liegt das? Liegt es an meinem Computer? Aber das kann ich mir nicht vorstellen, da ich einen 486-33 mit 4MB RAM besitze. Oder brauche ich mehr EMS oder XMS-Speicher? Ich habe 1.8 MB EMS und 1.5 MB XMS.

Martin Goeke, Oberhausen

Der ran-Trainer lief bei uns ohne Zicken. Hast Du die "ran.bat" aus dem CD-Root aufgerufen und das Demo installiert? Wenn ja, sollte es eigentlich problemlos laufen.

Außerdem noch eine grundsätzliche Bemerkung zu Deinem Computer: Mit einem 486-33 und 4 Meg RAM ist ohnehin kaum noch Land zu sehen. Mit dieser Hardware-Rahmenaustattung dürftest Du in Zukunft immer häufiger Probleme bekommen.

Kann man die CDs zu den Heften auch einzeln beziehen? Denn sonst müßte man ja als Abonnent eine 2. Zeitung kaufen. Detlef Nix, Bergheim

Im Moment ist der Einzelbezug der CD ohne Heft aus vertriebstechnischen Gründen leider nicht möglich. Wenn Du als Abonnent des normalen Hefts eine POWER PLAY mit CD möchtest, wende Dich bitte an unseren Aboservice (Impressum!), die erklären Dir, wie Du verfahren mußt, um zukünftig die POWER PLAY mit CD zu beziehen

#### **Programmierer**

Wir finden Euer Magazin relativ gut, aber Ihr solltet auf einer oder mehreren Seiten eine Programmierecke einrichten. Wir sind sicher, daß viele Eurer Leser unserer Meinung sind. Am Anfang wäre eine informative Präsentation der besten Programmiersprachen empfehlenswert. Später könntet Ihr auf eine Sprache näher eingehen, z.B. Tips, Quellentexte usw. veröffentlichen. Wir sind eine begeisterte Gruppe von C++, Visual Basic, Assembler und Turbo Pascal-Programmierern und würden uns darüber sehr freuen.

Andreas Auer, Hansjörg Hofer, I-Meran

Wir denken konkret darüber nach. Ganz so einfach ist das Thema jedoch nicht: Auch wenn immer noch eine Menge Leute aktiv programmieren, wird die Gruppe der Coder im Vergleich zu den reinen Anwendern immer kleiner. Die meisten PP-Leser wälzen sich nicht etwa wegen geschwindigkeitsoptimierter Assembler-Algorithmen schlaflos im Bett, sondern ganz banal, weil sie z. B. ihre Mühle nicht richtig konfiguriert kriegen. Die Zeiten, als sich mit seitenlangen Programmlistings in Fachzeitschriften noch ein Blumentopf gewinnen ließ, sind iedenfalls definitiv vorbei. Wo sollte man in einer Rubrik "Spieleprogrammierung" vom Niveau her ansetzen? Ganz einfach? Im Profi-Bereich? Welche Programmiersprache? Lohnt es wirklich, z. B. Kurse für maschinennahen Assembler abzudrucken? Bis auch nur die Einführung dazu erschienen wäre, gäbe es doch längst die näch-

ste Prozessor-Generation, vor allem, wenn nur eine mickrige Seite im Monat dazu erschiene. Aber mal ganz ernst: Wir wissen natürlich, daß es eine Menge engagierter Hobbyprogrammierer unter unseren Lesern gibt. Vielleicht läßt sich ja z. B. organisieren, daß sich der eine oder andere Star-Entwickler in die Karten gucken läßt und näheres zu Einzelproblemen verrät (die gewünschten Tips+Tricks). Wir werden demnächst eine neue Leserbefragung durchführen und dann sehr schnell wissen, wie wichtig das Thema tatsächlich für Euch ist...

#### **Battletech**

Ich bin Leser der Battletech-Romane, besitze auch alle bisher erschienenen Romane der Reihe (23 Bücher) und weiteres Material, das von der Firma Fantasy-Productions zum Battletech-Zyklus angeboten wird. Nun habe ich gehört, daß es auch Battletech-Software gibt.

Ich besitze ein Spiel der Prism Leisure Corporation PLC mit dem Namen Battletech. Das Spiel ist meines Wissens jedoch 1990 programmiert worden und deshalb hardwaremäßig und programmtechnisch nicht mehr auf dem neuesten Stand. Was wißt Ihr über das Computerspiel?

Ich habe auch von anderen Computerspielen gehört, die mit Battletech verwandt sind (z.B. Mechwarrior 1 und 2). Könnt Ihr mir die gesamte Softwarepalette mal auflisten? Welche Bezugsquellen gibt es? Ich besitze einen Amiga 500, IBM-RAM.

Daniel Vogt, Schalkau

Lizensierte Battletech-Spiele gibtUs nur ganz wenige, und die sind in der Tat uralt. Allein Mechwarrior 2 ist eine Neuentwicklung, und es wird seit zwei Jahren ständig verschoben. Der endgültige Release soll im Sommer '95 sein. Zwischendurch kann man sich die Zeit aber mit Earthsiege, Battledrome oder Iron Assault vertreiben, die sich ebenfalls mit Mechs beschäftigen, auch wenn die Kampfmaschinen nicht so heißen dürfen.

#### **Bug im Spiel**

In Dynamix U-Boot-Simulation Aces of the Deep ist die Berechnung der Torpedo-Laufbahn fehlerhaft. Manövriert man sein U-Boot auf einen Abfangkurs zum Ziel, welcher im rechten Winkel zum Steuerkurs des Ziels liegt. Fährt das Ziel z.B. in Richtung 270°, steuert man das U-Boot in Richtung 0° (oder 180°), damit der Torpedo das Ziel in einem Winkel von 90° trifft. Diese Taktik beruht auf der unumstößlichen Tatsache, daß ein U-Boot seine Torpdeos nur in Fahrtrichtung aus den Rohren feuern kann - das war in Silent Service so und hat sich bis heute nicht geändert. Komischerweise verläuft eine Torpedo-Bahn in Aces of the



6/95 2727

# KIEINANZEIGEN

# KUNIA

# Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der Ausgabe 08/95 (erscheint am 12. Juli '95): Schicken Sie ihren Anzeigentext bis 06. Juni '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Ausgabe 09/1995 (erscheint am 16. August 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



Achtung Sammlerl Verkaufe Klassiker für C 64, Amfga und ST: Mule, Kampfgruppe, EOS, Decalhlon, Moonpafrol, Infocoms, elc., Liste: Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Verk, Wizards Crown, PSI 5, Starfleet, Seven Cîlies o.G., Ogve, Karateka, P. Mason, Bruce Lee, Druīd, Bubble Bobble, Legacy of the A., Infocoms uvm... Tel. 0721/31748

#### Amiga •

Verk. Amiga Origi. zwischen 7-24, 50 DM von A-21 Die meisten mit Tips! Jetzt 30% billiger. Einfach kosfenlose Lisfe anfordern. Tel. 06181/492839, Stefan Göbel

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Monitor 1084S, 2, LW, Maus, Joysticks, 2 Diskboxen, 100 Original-Spiele (z.B. Monkey 1+2, BMP, Indy 4), VB 500 DM, Tel. 089/6015157

Verkaufe 2. Laufwerk für 99,-- und Maus für 29,--; Christian Walzl, Sonnenstr. 81, 82205 Gilching, 08105/23779

Verk, Amiga 500, 1 MB, 2, Laufwerk, Onginal Spiele wie Indy 4, Monkey 1 für 1000,- VB; frank. Rückumschlag für Lisle an: Dirk Schneider, Lerchenstr, 12, 63654 Büdingen

Verk, A1200 ohne Festplafle und Syslem-Diskelten, mit Maus und Joystick. Keine Verpackung. Verk, im Raum Hohenlohe, Der Hammer: 320 DM!!! Tel, 07947/914133

Suche SWIV von Storm, Tel. 07031/813495

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM, mit Monifor, 2 Joysticks, Maus, ca. 60 Disketten, mit Spielen und Zubehör für 400 DM. Tel. 030/9226588

Verk. A500p, 2 MB, Joystick, Mouse u. -pad, Farbm., Sensible Soccer, Starblaze (beides Orig.), Disk-Box, Handbuch VB 400,--. Tel. 02307/9377-22 od. -0, Marc (Bel OReise (Catter)

Verkaute Kings of Adv. 1, Sim Ant, Hero Quest 2, Vision, (je 35 DM); Flies, Ultima 5, Gurse of Enchantia, Castle of Dr. Brain, Knighlmare (je 25 DM). Tel. 0381/4000521

Verk. Calif. Games 2, F 15 II, Videokid je 20,-, Piracy, Lionhead, Lemmings, Oh No More Lemmings, Streelfighter II, Pirafes je 30,--; Suche Bargon Atlack. Tel. 04361/1238

Suche dringend für Amiga 200 das Spiel: Banshee; Uwe Keim, Rechbergstr. 12, 73108 Gammelshausen, Tel. 07164/2909

Verkaufe A1200, 60 HD 2 MB + Monitor C1942 + 2. Laufwerk + Software: DPaint 4D AGA + Bumtime + Overkill. Alles zusammen 1400, – DM. Tel. 07123/15414 - Timo -

VK: guterh. Amiga 600 + Farbmonifor 1084S + 2 LW + Midi-Interface + Maus + Spiele + Buch + Joystick VB: 600,- DM, Tel. 0911/6880442

Verk, Space O. 1-3, Overrun, Ulfima 5, Star Command, Demon's W., Chaos s, back, Phantasie 3, Nuclear War, M. & M. 2, Questron 2 je 40 DM, Infocoms uvm., Tel. 0721/31748 Amiga 500, 2 MB, HD 170 MB, 2. Laufw, Monitor, Drucker Star LC10, 1200 Disks, 50 Originalspiele, Bücher, Joysfick uvm.; Komplett für 1500,--, Tel. 02043/34532, ab 18 Uhr

Biete aktuelle Soffware für den PC & Amīga! Tel. 05731/96596 oder 05731/49451

Verk, f. Amiga. Laser Squad: 100 DM; F. A1200: Prince of Persia: 100 DM; Lemmings 2: 40 DM; Syndicale: 40 DM; Jurassic Park. 40 DM; Jack Nicklaus Golf: 100 DM! Tel. 07947/914133

#### MS-DOS

Verk, für PC: Ulfima 8 + Zus. Disk, Tie Flghfer, B-Wing, Für Amiga: The final Battle, Tel. 05531/1817

Verk. Mainboard 486 DX-50 VLB 250 DM; Speicher 4 MB SIMM 70ns (4x1 MB) 150 DM: Infos anfordern bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 37671 Höxter

Tausche/verk. Orig.-PC-Spiele: Lemm... Indy 500, Powermonger, Strike C. SpeechPack, Comanche, T. Fighter, System S., Ballle Bugs, Sim Life, etcl Auf CD. U 8, Oulpost, Inferno. Panzergen, Flying Carpet, R. Assaulf, B. Isle 2, MS Dinos., Tel. werkl. 02234/270230

Verkaufe nur Originale wie U8, U7/2, Ravenloft, Tes Arena, DSA 2, Legend 2 und Dark Sun. CD-ROM: Magic Carpet, System Shock, Creature Shock, Tel. 05862/7453

Verk, für PC-CD-RÖM; Indiana Jones 3, Monkey Island 1 (je 30,--- DM) & Nascar Racing (50,-- DM)! Alle Angebote inkl. Portol Tel.: 06654/1354

CD: Inca 2, Crit, Palh, Dragonsphere je 40,inkl. Porto: Disk. Black Hawk, Arena, NHL-Hockey, Fifa, Formel 1, Kasperovs Schach 30,-- bis 40,--; Telefon 0911/471136 19-21 Uhr

Flugsim., Topzustand je 40,- inkl. Porto, FS4 mit Progr., Szenerien, Bücher, insgesamt 20 Telle Komplettangebot inkl. Porto DM 180,-; Telefon: 0911/47/136 19-21 Uhr

Verk.: Little Big Adventura (dt. CD) und Magic Carpel (dt. CD) oder tausche gegen Colonisation (dt.) Tel. 069/786858, ab 18 Uhr

Suche Imperium von Electronic Arts (Original) Tel, 0531/55013, Mo-Do ab 19 Uhr, mehrmals versuchen

Verk CD's: Stronghold, Wolfpack, Links, Aegis, Wizardry 7, Maniac Manslon, je 25,-; Helicab, KOS, Lost in Time, Burntime, Larry 6 je 45,-; DO'T PC 35,- zus. 340,-; 0451/864450 ab 20h

Suche TurboPascal, Sim Earth, -Farm, Transport Tycoon, Nascar, Civilization, Das Amt. Bitte an: Klaus Allgäuer, Am Werkbach 15, 92685 Floß

Verk. Orig. CD: Sam+Max, Rebell Assaull, Alone In the Dark 1, Corndor 7, Dune 1, The 7th Guests, Black Power Line Vol. 2 á 40,— DM, Tel. 04542/835468

Verk. 3,5: Goblins 3, Ecsiafica, System Shock à 40,- DM, OS/2 Warp mit Bonus Back, 80,-DM. Wiso Steuer Sparbuch 93-94, 20,-- DM. Tel. 04542/835468

Suche Shertock Holmes Consulting Detective Vol. 2; Tel. 0711/7286603

Verk.: Tower 486SX25, 4 MB RAM, 170 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, SB 2.0, SVGA-Monitor und 2 Sony-Boxen! Software: Ultima 8, Windows, DOS 6.0, alles für 2000,- DM. Tel. 03764/3140

Suche PC-CD-ROM-Spielell Listen mit Preisen bitle an: M. Holm, Langenbranderstr, 42, 76596 Forbach, Fax: 072283636, bitte nur Originale anbietenil

Verkaufe Police Ouesi 4, 3,5°, Engl. 25 DM; CD Kings Ouesi 7 Dt. 65 DM. Beide Spiele inkl. Portogebühren. H. Rotter, Hubertussir. 6, 47198 Duisburg, Tel. 02066/33936

Verk. Siedler, Kolumbus, Mad News, Larry 6, Wall Street M., Star Trek, Colonization, Battle Bugs, Fronlier II, auf CD Theme P., Wolfpack, Creature Shock, Tel. 09762/6367

Verk, Panzer General (55) Jordan in Fl. 30; Verk/Tausche Strike Commander (50) gegen Battle Bugs; Tel. 07804/2226 bzw. 703, Philipp

Tausche WC3 gegen Magic Carpet; am beslen abends, oder Wochenende, sonst AB. 07022/67792 oder Bix 07022677920001

Suche. Rings of Medusa Gold, Ansfoss, Oldlimer, Pinball Fanlasies. Rallroad Tyc. Deluxe, Lands of Lore (CD), WC3, Bling, Star Trek Next Gen., Psycho Pinball, Tel. 09274/219

Verkaufe Spiele 3.5":Larry 6 40,-, Loom 25,-, Schatz, i. Silbersee 30,-, Goblins 2 30,-, Goblins 3 (CD) 35,-, Kyrandia 1 30,-, Tel. 09188/3186

Verk., CD Frontier 45,-, Creature Shock 45,-Loom 35,-, Carmen Sandiego 40,-, HD Elite 135,-, Te Fighter 45,-, Battle Tech 35,-, ab 19,00 Uhr 09833/1609

Verkaule PC und Amiga Orig. Siedler, BMH, X-Wing, Colonization, DSA, Day of Tenlacle, Comenche, EHM, Syndicate, Lands of Lore, etc. Ole Brandenburg, Heerstr, 83, 14055 Berlin

Biete akluelle Software für den PC & Amiga II Tel. 05731/96596 oder 05731/49451

Biele Shareware, PD. Demos, Tools, Lösungen, Disk ab 2,5 DM, Liste DM 1,-; WC3 Spec, Ed. (unbenutzt) geg. Höchstgebot; D. Heidrich, Filichnerweg 32, 70439 Sluflgarl

Verk. PC-Pentium 1/2 Jahr ait, 60 MHz, 400 MB Festplatle, 8 MB RAM u. Zubehör, 2800,—; Info unler 09405/961234 oder Oliver Fischer, Blumenstr, 24, 93356 Teugn

Verkaufe zwecks Systemauflösung Spiele für PC 3,5" und CD-ROM, Liste anfordern bei: Oliver Fischer, Blumenstr. 24, 93356 Teugn

Suche Spiele für PC: Little Big Adventure, System Shock, Larry 6, Theme Park, Alone i. L. Dark 2 od. 3, Kings Ouest 6, Goblins 3, Tel. 04343/9540

486DXZ; 250 MD HD; 3,5" + 5,25" LW; DS CD-ROM; 4 MB RAM; Big Tower; SVGA-Karte 1 MB RAM; Sound Galax; Logilech Mouse; 102er Tastatur, VB 2200,--, Dirk 05753/1304

Verkaufe Motherboard mit Intel 486SX25 Prozessor, 6 ISA-Slots; 2 Jahre alt, 100% ok für 150 DM + Versandkosten, Tel. 030/2044621, nach 20h anrufen

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Cyberwar 60 DM, Cyclemania 60 DM, Bloodnel 60 DM, Interactiver Olto-CD-Katalog 30 DM, Tel. 0731/710320 Biete: Div. PC-Spiele, Tausche gegen Brett-Spiele, Bevorzugl Englische und Amerikanische, Tel. 0721/21252 ab 18 Uhr

Noctropolis (CD), Hell (CD), Woodruff (CD) für jeweils 60,- DM abzugebenl Tausch auch möglicht Tel. 02241/79523

Verk, Originale: BJ1, HC1914-18, Chuck-Yeagers Ac (5,25"), Syndicate, XenoBPTS, Zeppelin (3,5"), Preise zwischen 20-50 DM, Tel 03484/515059 nach Mario fragen

Verkaufe Doom 2 (CD), Creature Shock (CD), Chaos Engline, Links (Golf) Collection (CD), J. C. Tennis 2, Starthyle Super Soccer, L. M. Sup. Soccer usw. von 20 bis 50 DM, 030/3418661

Verk, Klick & Play auf CD-ROM für 50,-- DM. Tel, 02292/3789 (Darko) ab 18:30 Uhr

CD-ROM: The Horde, Patrizier, Oulpost, Microcosm, Burning Steel, Silent Service 2, Crilloal Path, Iron Helix, Swoll, Ishar 2, Krondor, B. Tycon je DM 50,-, Tel. 02102/5977

Verk. Original Sim City, Fleet Defender Gold, Indy 4, Schalz im Silbersee je 30,-- DM. Tel. 08022/82708 ab 18.00 Uhr

Verk. CD-ROM z.B. Dark Forces dv. 60 DM, Iron Hellix dv. 30 DM, Terminator Rampage Diskette 30 DM, Mad News Disketle dv. 30 DM.\_\_tel. 06473/4430

Verkaufe oder tausche: Warcraff, Tigers o. I. Prowl, 5th Fleef, High Command uva.; Alles Originale! Info bei: Stephan Werner, Hohschlader Weg 27, 58540 Meinerzhagen

Verkaufe: Sim City 2000, TF1942, Efite (Frontier, Grand Prix-Formula One, Indianapolis 500 für je 40,--; Tel. 09331/7249, Oliver verl., ab 18.00 Uhr

Verk. Dealh Gate, Knighls of Xentar, Kyrandia 3, Burntime u. a. Preise auf VHB, Tel.

Verkaufe. Eishockey-Manager, Battle Isle je 30,--- DM, BM Prof., Civilization je 40,--, Colonizations, Trans. Tycoon je 55,-- DM, ab 18h Andreas, 0721/670264

Verkaufe auf CD: Cyberia (e) 50,- DM; Dragonsphere (e) 40,- DM; Höhlenwelt (d) 45,- DM; auf Disk, L. of Lore 35,-, SO5 (e) 35,-, Tel, 02103/51627 ab 18.15 Uhr

Verkaufe Sfar Trek Inleractive Techn. Manual auf CD-ROM (Original) Preis VHB. Tef. 089/886168, Günlher verlangen (ab 17 Uhr)

Verk. 13 Spieleklassiker (CD oder HD): z.B. Rebell Assauli, Under a k. Moon, Kyrandia 3 (CD) + Kyrandia 2 (HD) um nur ein paar Spiele zu nennenl Tel. 02159/4292

Verk. A600 HD + 2 MB RAM + 2. Laufwerk + Drucker + Monitor + 150 Leerdisks + 2 Joysticks + alle Handbücher + mehrere Fachbücher für 600 DM, alles in Topzustand, Tel. 07255/6761 (Jens)

Verk. PC-Spiele: Dreamweb 50 DM, Police Ouest IV 45 DM, Pizza Con. 40 DM, Comanche 35 DM, 1869 25 DM. Tel. 0228/330433

VK: System Shook Disk/Outpost CD je 40 DM, Cyberwar 4 CDs 30 DM, Sam and Max Disk 30 DM, Dark Forces CD 70 DM, Little Big Adv. 50 DM, Jurassic Park CD 20 DM, Tet. 02226/7193



## KLEINANZEIGEN

#### MS-DOS

Verk. PC-Orig. EHM 35, OG3 30; F15-3 30; Wizardry 6 25; Indy 4 30; Lemmings 20; Fames of Freedom 20; Silenl Service 20; Dirk ab 18 Uhr, 05753/1304

Verk, Aces o. Deep, Aces o. Europe, Aces o. Pacilic + WW2, F-14 Fleet Defender, Privaleer jedes Tür ca. 40 DM. Melden unter 06131/54283 bei Philip

Verk. alle + neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibl für eine Liste an; Marcel, PO. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland.

Billigi Verk.: Cyberia für 50,-, Syslem Shock für 45,-, Colonization für 40,- und Schatz im Silbersee für 20,-! Meldet euch bei Christophl Tel. 08456/1588

SCST-Future-Domain-Modul, neu 100 DM.
Nolebook-Mainboard, 386SX16, 1 MB RAM
450 DM. Loom 20 DM. Ersalzteile f.
Robotronk 6313/14 VB. Ouantum Prodrive 50
MB 50 DM: H. Huber, Eschersheimer Ldsir.
601, 60433 Frankfurt/M.

Pspice-Soltware, neu 75 DM. Astroreport neu NP 700 DM, für 600 DM VB. CTA-Factbock-CD 75 DM. Misumi-CD-ROM-Treiber 2.1 25 DM, Einbaumodem, neu 125 DM. H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankturt/M.

PC-Spiele auf Disk oder CD-ROM, Liste gratis anfordern, T. Panyrek, Postfach 9, A-1153

Biete Ullima Trilogie (4-6) 60 DM, Soft Gold World of Business (CD-ROM) 60 DM, Ancient Art of War In the Skies 25 DM, Ceslles 20 DM. Tel. 0201/583347, Dirk

Verk. o. Tausche Pacific Sir. + Speech; Ansloss; NHL-Hockey; Simon the Sorcerer (CD-ROM), Suche: Transport Tyc.; Kyrandla 3; Kings Ouesl VII: 089/911480

Verkeute: Bundesliga-Manager Hallrik und Rüsselsheim zu 90,- DM. Interesse? Fax: 0228/259146 (Ich rute zurück)

Verkaufe PC-Originale: Warcraft (CD) 80,-; Death-Gate (CD) 50,-; Shadow Casler 40,-; Captive 25,-; Thomas Pletschmann, Tel. 08841/8577 ab 19 Uhr

Verkaufe: Der Planer, Mad News, Award, Winning War Games, Castles II, Hanse, Die Expedition, F117, Big Buisness, Imperator, Kingmaker, und ältere PC-Spiele. Tel. 04177/444, Daniel

Suche CD-ROM: Panzer General, Dragon Lore, Kyrandia 3, Warcarft bis 60 DM pro Spiel, nur komplett Deutsche Version gesucht: Tel. 034204/62867 ab 18.00 Tom

Verk. auf CD: Wing Com. 2 20, - sow Anstoss WCE 45, - Für Disk: BMH Inc Zusalzdisk 60, -, Baftle Bugs 35, - Te 02761/64320 (Michael) 17-19 Uhr

Verkaufe für PD-CD-ROM Simon Ihe S. kpl. dt. und Ecstalica dt. Anleitung Top-Zusland. Originalverp. VB 40, DM pro Game, 09903/1545. Stefan verlangen (ab 18.00 Uhr)

#### Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Fremdwährungen mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer vollständig ausgefüllt ist (z.B. Unterschrift).

Intel 486/33 MHz zu verkaufen (+ Monitor + HDD 170 MB + 3,5° LW + 8 MB RAM + Grafikkarte 1 MB + SBPro + Keyboard + Mouse + Drucker + Zubehör VHB 1900 DM; 06131/582874

Verk. Ullima 7/1 25 DM, Kyrandia 1 20 DM, Castles 2 20 DM, Muds 10 DM, Conan 10 DM, Might and Magic 3 10 DM. Ruft an: 02241/383413 alle Preise + Nachname

Verkaufe Powerplay 3/94 bis 5/95 plus Sonderhefte für 45 DM; auch einzeln; Sonderhefte für 06361/8723

Tausche Orig, System Shock; DSA2; Ultima 7/2; Stronghold; Frontier; Syndicale; Suche Ambermoon; Theme Park; Panzer General; Menzoberan; UFO 2; Tel. 02274/4822

Verkaufe original PC-Spiele. Nur Originale, alle einwandfrei mit Registrier Karte. Alle 1/2 Preis. Tel. 08261/4356

Verk. PC486 DX 40, VLB. 14" Color Mon., 1
MB Graflikk, 4 MB RAM, 420 MB Festpl., 3,5"
Laufw. + Zubehör, Mouse, Handbücher, etc.,
umlangr. Softw. u. in. 1780,—. T 0351/4123299

Verk. BM-Hallrik 50,—. Theme Park-CD 40
DM, Rebel Assault 50 DM, Shareware 1000
Disk s 500 DM, einzeln 1 DM. Liste gg. 1 DM.
J. Sauer, Vennepolh 20, 45047 Oberhausen

Iron Helix, Subwar, Battle Isle 2, Alone 2, Fields of Glory, World War 2, Campaign, T-Rampsge, Burning Steel, Slunt Isl., MM3 je 20-35 DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Verkaufe: Rise of Robol, Syslem Shock, Tie, X-Wing, Upgrade + Mission 1, B-Wing, Battle Bugs, 1942 PAW, Strike Commander, je 20-35 DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Suche SSI-AD&D-Spiele, sowie SSI-AD&D Unlimited Adventures, Angebole mil Preis an Achim Släbler, Haydnweg 10, 71573 Allmersbach Im Tal.

Fields of Glory 20,-; Master of Orion 35,-; Millennium 10,-; Soundblaster 2.0 für 50,-; Tel. 07361/69507

1869 30,--; MM5 40,--; Die Siedler 50,--; Heart of China 10,--; Elvira 2 10,--; Bane of Cosmic Forge 20,--; Powermonger 20,--; Popolous 2 30,--; Stronghold 30,--; DSA 2 40,--; Ellie 2 35,--; Ragnarok 15,--; Tel. 07361/69507

Oldie Sammler sucht Might and Magic 1, Zahle bis zu 50 DMI Te. 0711/8567360 (Albert) ab 17.00 Uhr anrufen! Verkaufe auch: Wzardry 6, Pagan, Sam'n Max ca. 50 DM. Tel. 0711/8567360

Tausche o, Verk, Rebel Asseult; Elite 2, Theme Park; Burning Steel CD; UFO; Sim City 2000; Strike Com. Takl. Op.; Tobias Tel 07905/701 ab 16 Uhr

Verkaufe Underworld 1, EOB 3, Indy 4, Lands of Lore, Dracula je 30 DM + NN. Tel. 09409/2377, abends

Achtung Flugsim-Fans verk. Thr FCS 89,-, WCS II 150,-, B17 30,-, H. Jump Jel 30,-, F14 80,-, Falon 3.0 (find, aller Miss. Disks) 65,-, Tornado 39,-, 1942 70,-, Tel 0211/676806

486SX-25, Kompl. ohne Monitor, aufrüstbar bis DX2-66, 1 VGA Karte, Soundblaster, 4 MB RAM, 90 MB HHD 3,5 Floppy, Tastatur, DOS 6.22, Win 3.1 usw 999,--; A. Kupter 04176/1231

Verkaufe Hardw.: miro Sound PCM1 pro Spiele: Lille Blg Adv., Ullima 8 CD, Outpost Prels VB. Jan Aumann, Tel, 02802/2089

Verk. ČD-Rebel Assault, Burning Sleel 1+2, Aces of the Deep, 3.5" Tie Fighter alle in deulsch für 50,- DM. Tel. 05202/1834, Carsten

Verk, Orig. Spiele Syndicale, Theme Park Sım City 2000 für je 40,- DM. Tel Sim City 2 06241/74726

Verk.: Strike + Speech (50), U8 + Speech (50), Indy 4 (40), Warlords 2 + Editor (60), Comanche (40), CD: Blue Force (40), Tel. 0711/412565 (ab 19 Uhr)

Suche Originale Police Ouesi 3, Railroad Tyccon Deluxe, WC 1+2, alles kpl. Deutsch, Angebote an Frank, Tel. 069/8003947

Tausche Under a Killing Moon gegen Kyrandia 3 verkaufe außerdem Lode Runner für 45 DM und Battle Bugs für 45 DM. Benjamin Peter Tel. 06055/2663

Verkaufe: VGA-Farbbildschirm für 250 DM Computerspiele: z.B. Gunship 2000 40 DM, Ouest for Glory II 20 DM, Tel. 089/6517033

Verk. Originale: Utilities for Doom I + II (30 DM), Nascar Racing-CD (60 DM), Descent-Disk (60 DM); Tel. 0421/551629 (Jan)

Suche Urall-Rollenspiele auf CD o. Disk. 3,5° o. 5,25°. Tel. 08031/44303, Martin

Verk. oder tausche: Battle Isle 2; Under a killing Moon; Tie Fighter; Wing Commander; Preis VB; Tel. 09653/218 (nach Michael fragen)

Verk. Orlg.: 20 DM: T. Arclica, Caesar, 7. Jet Elshockey M., H. Line, Taskforce; 30 DM. F. Defender, Tornado; Tausche gg.: z.B. Warcraft, P. Gold (CD-ROM?), Tel. 02151/547876

Verk, 4x1 MB RAM SIMMs, sehr schnell – 60 ns NP=400 DM, VB=240 DM, PC-Globe 4.0 = 30 DM, MS-Works 2, PC-Tools 7.1 je 20 DM, PO1 VGA-CD = 30 DM, Marco Portisch Tel, 030/9750674

Verk.: i486DX33 CPU-200 DM; Idecontroller-50 DM; HD 120 MB-100 DM; Soundblaster 2.5 CPS-150 DM; Taskforce-40 DM; Aces of Pacific-40 DM; 5 wellere für je 30 DM; Tel. 06321/84374 ab 17 Uhr

Verkaufe: 7th Guest für 40,-; Dott 3,5\* 50,-und 4 Shareware CD's (Preis auf Anfrage). Ruff an oder schreibt an: Mark Wendlandt, Sonnengr. 5, 89584 Ehingen

Verk. ong. Kyrandia 3 CD (55), Return lo Zork CD (45), Sim Cily 2000 3,5 (40), Simon Ihe Sorcerer engl. 3,5 (35), Jochen Schusl, Tel. 09562/8595

Losl in Time = 45,--; The Legacy = 45,--, Dracula Unleashed = 60,-; alles Originale, 1a und VHB. Auch Tausch möglich! Tel. 0611/608385 ab 16 Uhr

Raritāl! Airbus A320 Europa DV Preis: DM 90,-- + Nachnahme; Telefon 05362/71877

Suche Handbuch, Teletonnummern und Pizzarezeple von Pizza Connection für ca. 10 DM. Tel. 0231/253500

Kaufe und Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breile Straße 6, 88214 Ravensburg Nur Originale!

Verkaufe 4 MB RAM (70ns) für 386 + 486 er für 200 DM, Thomas, Tel. 02941/24326 ab 17 Uhr

Verk/Tau: CD; T. 7 Guest, L. Bow 2, Inca 2, Kyrandia 3, Alone 1+2, Microcosm; Disk: Larry 6, ECO C, F, Pharkas, SC2000, Elvira, Powermonger. (20-50 DM + Porto) Tel. 08441/71690

Verk/Tausche CD je 40.— Rebel Assault. Theme Perk Disk je 20.— Goblins 2, Humans; je 40.— Darksun, Bel R. at Krondor, Hanse, Palnzier, Suche: Civi-, X-Wing-, ab 18.00 Uhr

Verk. Soundware 32 Soundkarte – general Midi + Soundblasier Kompl. 250, DM. Fast Movie Machine Pro 600, DM, Klaus Vill, 0821/414402

Verkaule Anstoss (55) und Six Pack (70) (Transport Tycoon, Intern. Tennis. .), Suche dringend Black Thome, zahle Höchstpreisel 07157/528520 ab 14.00 Uhr

i486DX33, 4 MB, 14 SVGA-Mon., 420 MB Festpl., Doublespeed-CD-ROM, Sound Galaxy Nova 16, incl. DOS 6.2, Windows 3.11, Ansloss, Kolumbus, Epic VB 2500 DM; Tel. 0551/21608 ab 18.00 Uhr

#### Atari ST

Verkaufe ca. 300 åltere Original ST-Spiele mit Anl. u. Verp. jedes Slück 15, –. Ab 20 Spielen 10, – pro Stück. Sammlung komplett 2500, –. Tel. 0711/7970285 ab 20 Uhr

#### Lynx

Int. Lynx-Jaguar Club: Lynx-T-Tvis, nur über Club erhälllich, Clubzeilschrift, etc.: Info: Ernsl Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz. Tel + Fax (0043) 0732/778930

#### Mega Drive

Verk. Mega-Drive + 2 Joypads + 6 Spiele (Jungle Strike ...) VB 300 DM, Tel. 089/ 3154227, Fax 089/3155193

#### **NES**

Nintendo NES-System neu u. orig. Verp. mit 14 Spielen, 2 Joypads, Lightgun 179,- DM. 04881/1757, Versand möglich.

#### **PC** Engine

Verk, 486DX40, 8 MB, SVGA-Monitor, SVGA-Gar., Double CD-ROM, 16 Bil Sound., Joypads, Softw., Gamecard, Maus, Keyb., für 2800.— DM. 0203/411507 nur Samstags, 2800,- DM. René Klippel

Verk, PC 486DX2-80, VESA + PCI, 4 MB RAM, 420 MB Feslpl., 3,5 Laufw, für 1800 DM. Mit 8 MB RAM +300 DM. Double Speed CD-ROM +300 DM, Ouadra Sp. +450 DM. T 07031/809251

Verk./Tausche Megarace CD; Der Trainer CD; BMH; Star Trek; Cheos Engine; Tom Long; F15 Sirike Eagle 3; u. v. A.; 06078/4815

#### SNES

Wer will seine gebrauchten SNES-Spiele loswerden? Bitte schnftl, an Klaus Allgäuer, Am Werkbach 15, 92685 Floß

Verk. SNES mil 2 Spielen und 1 Pad. Preis nach Vereinbarung. Tel. 07574/3808

Suche Neuheilen u. Sammlungen f. SNES. GB, MD, MCD, 32X etc.. Suche auch 3DO mit Spielen. Bitte meldet euch unler Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaule SNES-Spiele: Slarwing (45), Magical Ouest (45), Zelda (40), Mario Painl (40), Mystic Ouest Legend (40), Tel. 09221/5163

Verk. SNES + 6 Spielen, 3 Joypads u., univer. Adapter. Gameboy + 17 Spielen, alles noch mit Verp. + Anlerung, Neupreis 1900 DM! Preis: 1200 DM, Tel, 07146/42768

Kaufe SNES-Spielel Biele für neuere z.B. WWF Raw usw. bls max. 60.– DM, für ällere wie Mario Allslars usw. bis 30.– DM. Angebole an C. Fischer, Eosandersir. 2, 10587 Berlin

Verk, SNES mit 2 Pads + 12 Spielen z.B. D.K.C; E W.J. S.-Metroid; Striker; SFII usw. Alles dl., onginal Verp., mit Anleitung + 100% OK tür 949,- DM (NP 1800 DM) Tel. 0711/618629, Björn

Kaufe/Tausche Sp. f. SNES, MD, 3DO, Jag, PC-Englne; Suche Strategie + Rollenspiel; Suche Salurn oder Sony-PS günslig. Tei. 04774/1789, Rainer

#### Diverses

Suche Komplettlösung von DSA 2 und 1. Telefon: 030/7950635

MAK und folgende Games: Silk Worm, F1 Dree: Super Rangers; Lasl Duell; Cabal; Double Dragon; Xaind Slena, 1943; Black Dragon usw. je 150,-. Tel. 09561/90847, Fax 75844

Suche Trackerprog. (Musikprogramme ohne Noten), Biete Spiel (F15/3) oder Bargeld. Angebote bitte an: Alexander Burger, Gerhart-Hauplmann-Str. 11A, 12623 Berlin

Verk. Sp. für CDI + MPEG, MD + CD. PCE + CD, Lynx, CD32 + A1200, Neo Geo, Jag., 3 DO, PS-X, Saturn, evenil. Tausch; Suche LaserDsks + Sp. für Neo Geo, PCE, Jag., + Sony Data DK, 089/8345389

Kaufe/Tausche Sp. f. SNES, MD, 3DO, Jag., PC-Engine; Suche Stralegie + Rollenspiele: Suche Saturn oder Sony-PS günstig. Tel. 04774/1789, Rainer

#### Kontakte

Tausche GIF-Bilder für PCf E-Mail en Compuserve: 100541,345

Spiel mll bei: The Royal Ring of Turbo. Unser Spieleclubadventure. Infos g. DM 1,- bei: T. Meyer, Fraunhofersir. 15, 47057 Duisburg. Spiel mit. Weitere zur Auswahl!

Wer Programmiert mit mir das 3D-Action oder Rollenspiel der 90er? Bin 26, Sludent. Raum Friedberg/Frankfurt. Suche Buch zu Echtzeit-Raytracing, 06031/18773

>>> Schlumpf-Box-Stade 04141/600724<<< >>> 24h Online mit über 6000 Files <<<, >>> Nelzanschluß und großer Erotik- <<<, >>> bereich 04141/600724 !!! <<<

PC-Club Hannover e.V. suchl noch Milglieder. Info gegen 1,- DM, RP bei: PC-Club Hannover e.V., Heusingerstr. 16, 30416

Karte an uns... **Prämie** an Sie!

Werben Sie einen neuen Leser und.



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

T C 64/128 T Mega Drive T NES n Amiga n Game Gear 7 PC-Engine

Bitte keine Briefmarken!

☐ Atari ST ☐ Game Boy → Kontakte

T MS-DOS-PCs
T Lynx
T SNES
T als Scheck bei. B

Absender umseitig, bittle nicht vergessen)

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

3ei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Prämie 2

Accu-Bohrschrauber von **BLACK&DECKER** 

2 Drehzahlbereiche Drehmomentvorwahl. Mit Ladegerät Rechts/Linkslauf 8 mm Bohrleistung in Stahl,

13 mm in Holz.

TÜV-geprüft.

wensgarentie / Widerrufssecht: Die Besiellung wird erst wirksom, wann sie nicht binnen einer Woche ab gligung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Nackorsulm widerzufen wird: hrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

-Service, D-74168 Neckarsulm. Fax 07132/959 244

#### MS-DOS

Verk. PC-Orig. EHM 35; OG3 30; F15-3 30; Wizardry 6 25; Indy 4 30; Lemmings 20; Flames of Freedom 20; Silent Service 20; Dirk ab 18 Uhr, 05753/1304

Verk. Aces o. Deep, Aces o. Europe, Aces o. Pacific + WW2, F-14 Fleet Defender, Privaleer jedes tür ce. 40 DM. Melden unter 06131/54283 bel Philip

Verk alte + neue Software lür PC, auch auf CD-ROM, Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland.

Billig! Verk.: Cyberia für 50,-, System Shock für 45,-; Colonization für 40,- und Schatz im Silbersee für 20,-! Meldel euch bei Christophl Tel. 08456/1588

SCST-Future-Domain-Modul, neu 100 DM, Notebook-Mainboard, 386SX16, 1 MB RAM 450 DM, Loom 20 DM, Ersalzteile 1, Robotronk 6313/14 VB, Quantum Prodrive 50 MB 50 DM; H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankfurt/M.

Pspice-Software, neu 75 DM. Astroreport neu NP 700 DM, für 600 DM VB, CTA-Factbook-CD 75 DM. Mitsumi-CD-ROM-Treiber 2.1 25 DM, Einbaumodem, neu 125 DM. H. Huber, Eschersheimer Ldstr. 601, 60433 Frankfurt/M

PC Spiele aut Disk oder CD-ROM. Liste gratis antordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153

Biele Ultima Trilogie (4-6) 60 DM, Soft Gold World of Business (CD-ROM) 60 DM, Ancient Art of Warf in the Skies 25 DM, Castles 20 DM Tel. 0201/583347, Dirk

Verk. o Tausche Pacific Str. + Speech; Anstoss; NHL-Hockey; Simon the Sorcerer (CD-ROM). Suche: Transport Tyc.; Kyrandia 3; Kings Quest VII: 089/911480

Verkaute: Bundesliga-Manager Hattrik und Rüsselsheim zu 90,- DM Interesse? Fax: 0228/259146 (Ich rufe zurück)

Verkaute PC Originale: Warcraft (CD) 60,--Death-Gate (CD) 50,--; Shadow Caster 40,--Captive 25,--; Thomas Přetschmann, Tel 08841/8577 ab 19 Uhr

Verkaufe: Der Planer, Mad News, Award, Winning War Games, Castles II, Hanse, Die Expedition, F117. Big Bulsness, Imperator, Kingmaker, und ältere PC-Spiele. Tel. 04177/444, Daniel

Suche CD-ROM: Panzer General, Dragon Lore, Kyrandia 3, Warcarlt bis 60 DM pro Spiel, nur komplett Deutsche Version gesucht Tel. 034204/62867 ab 18.00 Tom

Verk. aul CD: Wing Com. 2 20,- sowie Anstoss WCE 45,- Für Disk; BMH Incl Zusatzdlsk 60,-, Battle Bugs 35,- Tel 02761/64320 (Michael) 17-19 Uhr

Verkaufe for PD-CD-ROM Simon the S. kpl. dt, und Ecstatica dt. Anleitung Top-Zustand, Originalverp. VB 40, DM pro Game, 09903/1545, Stefan verlangen (ab 18.00 Uhr)

#### Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Fremdwährungen mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer vollständig ausgefüllt ist (z.B. Unterschrift).

Intel 486/33 MHz zu verkauten (+ N HDD 170 MB + 3,5° LW + 8 MB Grafikkarte 1 MB + SBPro + Key Mouse + Drucker + Zubehör VHB 1 06131/582874

Verk. Ultima 7/1 25 DM, Kyrandia 1 Castles 2 20 DM, Muds 10 DM, Conai Might and Magic 3 10 DM. F 02241/383413 alle Preise + Nachnan

Verkaufe Powerplay 3/94 bis 5/ Sonderheite für 45 DM; auch 06361/8723

Teusche Orig. Syslem Shock; DSA2 7/2; Stronghold; Frontier; Syndicate Ambermoon; Theme Park; Panzer I Menzoberan; UFO 2; Tel. 02274/482/

Verkaufe original PC-Spiele. Nur C alle einwandfrei mit Registrier Karte. Preis. Tel. 08261/4356

Verk PC486 DX 40, VLB, 14" Color MB Grafikk., 4 MB RAM, 420 MB Fes Laufw. + Zubehör, Mouse, Handbücl umtangr. Softw. u. In. 1780, -. T 0351/

Verk. BM-Hallrik 50,—, Theme Parl DM, Rebel Assault 50 DM, Sharewa Disk's 500 DM, elnzeln 1 DM Liste g J. Sauer, Vennepoth 20, 46047 Ober

Iron Helix, Subwar, Battle Isle 2, 1 Fields of Glory, World War 2, Cam; Rampsge, Burning Steel, Stunt Isl., 20-35 DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Verkaule: Rise of Robot, System Sh X-Wing, Upgrade + Misslon 1, B-Win Bugs, 1942 PAW, Strike Commander, DM, 06733/8920 ab ca. 21 Uhr

Suche SSI-AD&D-Spiele, sowie SS Unlimited Adventures, Angebote mit Achim Stäbler, Haydnweg 10, Allmersbach im Tal.

Fields of Glory 20,-; Master of Orī Millennium 10,-; Soundblaster 2.0 Tel. 07361/69507

1869 30,--; MM5 40,--; Die Siedler 50 of China 10,--; Elvira 2 10,--; Bane of Forge 20,--; Powermonger 20,--; Poj 30,--; Stronghold 30,-; DSA 2 40,--35,--; Ragnarok 15,--; Tel. 07361/6950

Oldie Sammler sucht Might and M Zahle bis zu 50 DM! Te. 0711/8 (Albert) ab 17.00 Uhr anruten! Verkat Wizardry 6, Pagan Sam'n Max ca Tel. 0711/8567360

Tausche o. Verk. Hebel Assault, Theme Park, Burning Steel CD, U City 2000; Strike Com. Takt. Op., To 07905/701 ab 16 Uhr

Verkaufe Underworld 1, EOB 3, Indy of Lore, Dracula je 30 DM + 1 09409/2377, abends

Achtung Flugsim-Fans verk. Thr F WCS II 150,-, B17 30,-, H. Jump F14 80,-, Falon 3.0 (incl. alter Miss 65,-, Tornado 39,-, 1942 70 0211/676806

486SX-25, Kompl. ohne Monitor, at bis DX2-66, 1 VGA Karte, Soundblast RAM, 90 MB HHD 3.5 Floppy, Tasta 6.22, Wil 3.1 usw. 999,—; A. 04176/1231

Verkaufe Hardw.: miro Sound PC Spiele: Little Big-Adv., Ultima 8 CD, 4 Preis VB. Jan Aumann, Tel. 02802/20

Verk, CD Rebel Assault, Burning St-Aces of the Deep, 3,5° Tie Fighte deutsch für 50,- DM. Tel. 0520 Carsten

Verk. Orig. Spiele Syndicate, Them Sim City 2000 für je 40,- D 06241/74726

Verk.: Strike + Speech (50), U8 + (50), Jndy 4 (40), Warlords 2 + Edi Comanche (40), CD: Blue Force (40711/412565 (ab 19 Uhr)

Suche Originale Police Ouest 3, f Tycoon Deluxe, WC 1+2, alles kpi, [ Angebote an Frank, Tel. 069/8 (Anrutbeantworter)

Tausche Under a Killing Moon gegen f 3 verkaufe außerdem Lode Runner fü und Battle Bugs tür 45 DM. Benjam Tel. 06055/2663

Verkaufe: VGA-Farbbildschirm für 25 Computerspiele: z.B. Gunship 2000 Ouest for Glory II 20 DM, Tel. 089/65

Verk. Originale: Utilitles for Doom I DM), Nascar Racing-CD (60 DM), I Disk (60 DM); Tel, 0421/551629 (Jan)

Power Play Abonnement-Service D-74168 Neckarsulm

Vertreensspoontie / Widerrifsrekt. Die geschung wird er in wistern, wenn ich iss nicht bannen andem Wortle ab Ausbändigung dieser Besikkrug schriftlich bei Gewer Per Abnanment-Service, D-24168 Netssund myksterfür. Der Widerring der Frist genügt die rechtstellige Absendung des Widerristellige Absendung des Abnances des Abna

e (bine onkreuzen):

□ Bequem

2. Unterschrift vens durch Bankelinzug

4

Mein

Themenwusch für die

folgenden

Hefte:

Absender

Name/Vorname:

. welchen wollen Sie kaufen?

Antworkarte

# Kleinanzeigen POWER PLAY

Postfach 1304 MagnaMedia Verlag

D-85531 Haar b. München

verschicken! Bitte im Kuvert

80

Bitte mit 80 Pf. frankieren

bun

Bitte sagen Sie uns,

welche Themen Sie sich wünschen

welchen, für welchen Sie sich interessiern und

ob Sie einen Computer haben

für meine Power Ploy Empfehlung:

E.

. D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt

die rechtzeitige Absendung des Widersufs

Ich besitze einen Computer

\$00**\$** 

kann jederzeit

Play mit CD zum Jahrespreis von DM 16D,8D für 12 Ausgoben.
 Play ohne CD zum Jahrespreis von DM 7D,80 für 12 Ausgoben.
 jederzeit kündigen. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland.

Antwort - Postkarte

Wenn

ja: Weichen Computer

Wenn nein: Für

welchen interessieren

Sie

=

schicken!

₫.

Ja

Nein

Werben Sie einen neuen Leser und...

701/19

Die Prämien-Karte an uns und die Belohnung kommt zu Ihnen!
Eine gute Empfehlung: Power Play Mit oder Ohne

belohnt Sie!

# Prämie 1 Computer Spiel auf CD: THE LEGEND OF KYRANDIA 3



Begeben Sie sich mit dem listigen Malcolm in die phantastische Unterwelt von Kyrandia. Reich gestaltete 3D-Landschaften und klare, digitalisierte Sprache machen den Trip zum spannenden Erlebnis.

## Prämie 2

# AccuBohrschrauber von BLACK&DECKER

2 Drehzahlbereiche 6 stufig Drehmomentvorwahl. Mit Ladegerät Rechts/Linkslauf 8 mm Bohrleistung in Stahl, 13 mm in Holz. TÜV-geprüft.

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksom, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Ausbündigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckorsom underrufen wird. Zur Wohrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Deep stets in Blickrichtung des Periskops! So kann man z.B. aus den Burgtorpedorohren in Richtung 180° (achtern) schießen, ohne daß das Programm auf diese Unmöglichkeit hinweist! Dies ist in etwa zu vergleichen mit einem Piloten, der nach links schaut, dabei mit der Bordkanone feuert und die Kugeln fliegen in Blickrichtung des Pilotenl Mit welcher Punktzahl würden Sie eine solche Simulation bewerten? Einen solchen Schwachsinn hätte ich von den Schöpfern von Red Baron und Aces over Europe nicht erwartet. Für mich steht diese Simulation weit unter Wolfpack-Niveau.

Uwe Semlow, Neubrandenburg

#### Rollis tot?

Ich, der schon so viele Rollenspiele durchgeackert hat (Wizardry vII, Might & Magic III und Iv, Ultima Underworld etc.), verfolge mit Besorgnis die Entwicklung der Spiele-Industrie. Wann immer ich eine neue POWER PLAY durchblättere, entdecke ich hauptsächlich Simulationen. 3D-Actiongames, Strategiespiele und Adventures. Nun, einem guten Strategiespiel bin ich nicht abgeneigt, aber Doom-Clones gibt es jetzt genug, und, mal ehrlich, welche Flugsimulation ist heute noch etwas besonderes? Adventures verlieren nach einmaligem Durchspielen sofort ihren Reiz, und die meisten nehmen durch ihre "benutzerfreundliche Bedienung" mit Intelligenten Mauszeigern sofort den Spaß.

Alain Baum, L. Niederanven

So hart das für Rollenspiel-Fans klingen mag, aber dieser Markt war noch nie besonders populär und schon gar kein Massenmarkt, Da die Entwicklungskosten für Computerspiele jedoch ganz allgemein in den letzten Jahren in astronomische Höhen geklettert sind, können die Hersteller sich das aufwendige Design eines Rollenspiels nicht mehr leisten - weil sie niemals genug verkaufen würden, um die hohen Kosten wieder einzuspielen. In der Tat ist der Rollenspielmarkt nahezu tot. Etwas besser sieht es nur noch auf einigen Spielkonsolen aus (z. B. Nintendos SNES), wo Kult-Rollenspielserien wie z. B. Final Fantasy immer noch fortgesetzt werden. Hier kommen die meisten Vertreter allerdings aus Japan und erscheinen,

wenn überhaupt, in Europa nur als englischsprachige Import-Version, Außerdem bietet das technisch veraltete 16-Bit-SNES natürlich erheblich weniger Möglichkeiten, was Komplexität, Grafik und Sound eines Rollis angehen.

#### Sim City

Ich bin seit Mai '94 begeisterter Sim City 2000-Spieler und finde die alten Gebäude von SC 2000 mittlerweile stinklangweilig. Als Ich mir die POWER PLAY 3/95 kaufte, fiel mein Blick sofort auf das Sim City 2000 Urban Reneval Kit. Jetzt meine Frage: Gibt es das Kit einzeln auf Diskette?

Ame Heuwald, Duingen

Das Sim City 2000 Urban Reneval Kit sollte planmäßig ab Anfang April '95 im Handel erhältlich sein und zwar auf Dis-

#### Turbo Paint

Mit Begeisterung habe ich die Seiten 78 - 80 der Ausgabe 2/95 gelesen. Aber das angesprochene Problem der Bildverarbeitung ist schon längst gelöst: Es gibt doch das Programm Turbo Paint von:

Coin Up c/o IDEA Verlag GmbH Ringstr. 40d, 82223 Eichenau FAX: 0841/80939

Damit könnt Ihr Bilder aus allen Grafikprogrammen, auch aus Spielen, via Screenshot speichern und in Turbo Pascal weiterverwenden. Weiter stehen Spezifikationen zum Vergrößern, Verkleinern, Rotieren, Ein- und Ausblenden und Bewegen der Bilder/Sprites zur Verfügung und dies alles in 256 Farben mit Super-VGA-Auf-Adrian Paschke, Puchheim

#### WC III in VGA

Wie ich in Eurer Ausgabe von 2/95 lesen konnte, ist das Spiel Wing Commander III auch in VGA spielbar. Nun frage ich mich natürlich, ob dann die vielen Filmszenen rausfallen oder das Spiel wie seine Vorgänger abläuft.

Benjemin Schalke, Ingelheim

Warum sollten die Filmsequenzen rausfallen? VGA ist immer noch Standard und WC3 läuft bei Bedarf voll in VGA. Natürlich in geringerer Auflösung weniger Farben...

## Impressum

Chefredakteur: Hartmut Uirich (hu) - verantwortlich für den red. Inhalt

Stellvertretender Chefredaktaur: Volker Weitz (vw)

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Redaktion: Frank Heukemes (fn), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)

Producer: Manfred Neumayer (mn) Ständige freie Miterbeiter: Brenda Gamo (bg), Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)

Redaktloneaesistenz: Catharina Brieden Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redektion: Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0.89/46.13-50.46

Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel eind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors ge-

Menuekripteinsendungen: Manuskripte werden geme von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffent-lichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben wer-den. Mit der Einsendung gibt der Verlasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird kelne Haftung übernommen. Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer DTP-Operetoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titetiayout: Wolfgang Berns Fotografie: Roland Müller

Titet-Artwork: Amazing Studio/Virgin

Anzelgenverwaltung und Dieposition: Stefanie Zipf (168) Anzelgenfeitung: Peter Kusterer (333)

Anzetgenmerketing: Carolin Gluth(305), Natalle Regnault (313)

Auslandsrepräsententen:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602 USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Fax: 001-415-358-9739

Tatwen: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japen: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Itelien: Medies International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holfland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Itereet: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-62556, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7649989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenebtettung: Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzelgenpreise: Es glit die Preisiliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

#### Beetell- und Abonnement-Service:

Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244

Öetarretch: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schwelz: Aboverwaltung AG, Sägestr, 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131

Preise: Power Play ohne CD:

Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): tnland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österrelch: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr Pretee: Power Play mit CD:

Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrege); Österreich: 1,296,- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Aseistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)

Vertriebsteltung: Benno Gaab Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

85386 Eching, Tel.: 089/319006-0 Erschetnungsweise; monatlich

Leitung, Hersteltung: Klaus Buck (180)

Lettung, Hersteitung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle In POWER PLAY erschlenenen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenvererbeitungs-anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung

frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröf-Fartung: Fur der Fair, das in FOWEA FLAY unzureitende informationen oder in verliefentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haffung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mlt einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft Voretend: Carl-Franz von Ouadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlegsleiter: Wolfram Höfler Objektleiter: Albert Absmeier

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304, 85531 Haar bei Müncher

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100 PZD Kennziffer B 10542E

(Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke



Das langweilige Sauriersterben

# Lost Eden



Links: Schaurig geht's in der Gruft der Zitadelle von Mo zu. Betätigt Ihr Euch am Schädel als Zahntechniker, öffnen sich Euch Tür und Tor.

Unten: In diesem Gebiet konntet Ihr die Brontosaurier zum Zitadellenbau überreden





eit Generationen leben die friedlichen Einwohner von Eden in Furcht vor dem blutrünstigen Tyrannen Moorkus Rex, dessen Horden von mörderischen Tyrannosauriem das Land mit Krieg überziehen. Als Prinz Adam von Mo müßt Ihr ihn daran hindern, das gesamte Reich Eden unter seine Herrschaft zu bringen. Euer Vater, König Gregor, ist ein alter Mann, der kurz vor dem Tode steht und so nicht mehr die Energie aufbringt, dem Tyrannen die Stirn zu bieten. Am Tage Eurer Volljährigkeit faßt Ihr einen eisernen Entschluß: Das Reich Eden muß, unter Eurer Person vereinigt, Moorkus Rex in die Flucht schlagen. Schließlich könnt Ihr Euren Vater davon überzeugen, die Sicherheit der Zitadelle von Mo verlassen zu dürfen,

um die Menschen und friedlichen Dinosaurier von Eden als Verbündete zu gewinnen. Euer Plan ist es, den Völkern von Eden Befestigungen nach dem Vorbild der Zitadelle von Mo zu bauen, mit denen sie den Tyrannosauriern trotzen können. Fortan plagt Euch jedoch ein großes Problem mehr: Das Geheimnis des Zitadellenbaus ist verlorengegangen. Das geheime Wissen, einst gehütet von Eurem Urgroßvater Priam, ging verloren, als dessen eigener Sohn Vangor in verräterischer Allianz mit Moorkus Rex alle am Zitadellenbau Beteiligten hinrichten ließ. Nachdem Ihr das Geheimnis wiedererlangt habt, besteht Eure Aufgabe darin, freundliche Dinosaurierarten zur Mithilfe beim Zitadellenbau zu bewegen und die menschlichen Völker Edens

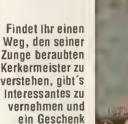
They shall

Thugg ist zwar ein äußerst tumber Weggefährte, der jedoch mit seinem plumpen Humor so manche Situation rettet.

Nach dem eher glücklichen Händchen bei "Dragon Lore" und "Commander Blood" geht's bei Cryo wieder in den Keller. Das Gefährliche an "Lost Eden" ist der anfängliche Reiz, der sich jedoch schnell verflüchtigt, wenn man

das postfuturistische Adventure bis über das erste Drittel hinaus spielt. Dann erst machen sich grobe Schnitzer in Präsentation, Story und Spieldesign bemerkbar, die den anfänglich guten Eindruck in einem Morast aus Enttäuschung und purer Langeweile versinken

lassen: Digitalisierte und wieder verfremdete
Menschenwesen fügen sich dann nur ungern in die gezeichneten
Personengruppen und Hintergründe ein. An angeblich verschiedenen Orten, die jedoch allesamt gleich aussehen, ergehen sich Story
und Rätsel in unablässig wiederholenden Puzzlezeremonien. Habt
Ihr schließlich an fast allen Reisezielen die gleiche Prozedur vollzogen, steht Euch der Weg zum Endgegner offen. Der präsentiert sich
schließlich so animiert und plastisch wie ein Pappaufsteller in der
Videothek um die Ecke. Lediglich die gut gelungenen (und werbewirksamen!) Zwischensequenzen, die größtenteils solide Technik
und der mitunter sehr atmosphärische CD-Soundtrack retten "Lost
Eden" ins untere Mittelmaß. Spätestens jetzt sollten es alle kapiert
haben: Dinos sind endgültig ausgestorben und megaout!



obendreln.





Hahn im Korb: Unser Pixelheld macht es sich zwischen verfremdeten Digigirls bequem



Die räuberischen Tyrannosaurier wollen ganz Eden in ihre Gewalt bringen



"Ich rendere dich, bis du sprichst!": im Folterkeller des Zungenlosen.

zu überzeugen, der Union gegen den Tyrannen beizutreten. Zwischen rasanten Fahrten durch vorberechnete Rendergänge und dem Umschalten zwischen unanimierten Landschaftslokationen unterhaltet Ihr Euch mit der Bevölkerung Edens in vorbestimmten Gesprächen, Multiple-choice-Antworten sind nicht möglich. Aufgefundene Gegenstände wandern in die Inventory-Zeite am unteren Bildschirmrand, wo sie verharren, bis sie von Euch einer sinnvollen Verwendung zugeführt werden können, Erklärt sich eine Person dazu bereit, Eure Party ein Stück des Weges zu begleiten, erscheint ihr Konterfei am oberen Bildschirmrand, Klickt Ihr auf diese Anzeige, wird auf einen scrollenden Party-Bildschirm umgeschaltet, in dem Ihr Euch jederzeit mit allen Euren Begleitern unterhalten und ihnen Gegenstände zur

Beurteilung anbieten könnt. Versäumte Inhalte von Konversationen könnt Ihr Euch auch nachträglich mit einem Taperecorder im Options-Screen zugänglich machen, der die letzten 32 Sätze speichert und ständig abrufbar hält.



Uaahh! Der schreckliche Tyrann Moorbus Rex ist nicht nur in seiner Denke eindimensional, er sieht auch so aus!



Wo soll's denn hingehen? Flugsaurier Eloi weist den Weg auf der Landkarte von Eden.



Cryos Stärke sind abartige Charaktere, die in abartigen Puzzies Abartiges von sich lassen

## CO-ROM Getastet eni Gateway 2000 P5-90 Cryo/Virgin Adventure leicht keine 120 DM Grafik: VGA Sound: Adlib (Gold) Soundblaster (Pro) Festplatte: ca. 5 MByte Prozessor: 486er 33 MHz RAM-Bedarf: 4 MByte Steuerung: Maus

099 340	C	Do
Elino Bill		
TOWE WILL		
nla)		
		A/PC
Aces of the Beap	DV	85.00
Aledden Armored Fist	DA DV	59.00 89.00
Armorad Fist	EY	74,00
Atori 2600 Action Pack	DV	57.00
Aufsterei der Dinge (Dodd)	DV	49.00
B.C. Races (Stone Rocers)	DV	66.00
li atife Isla 2	DA	79 00
Bauldwe	DY	79 00
lising	DV	79 00
81oodnet	DA	64.00
Breck Thru	DA	49.00
Bendesigo Manugur II	OA	79.00
Junea (3	DA	79.00
Contrate Endder 2 Contibbean Disaster	DA DV	59.00
Colonization	DV	79.00
CyClones	DA	#8.00 75.00
Cyclones	LIM	72.00

Jangeen Master 2 arth Slege arth Slege Dotodisk Ste 2	D4 D4 D4	95.00 85.00 55.00 39.00
Elife 3 (1st Encounters)	DA	79.00
51 0 fex	DA	85.00
ifa Soccar	DV	69.00
famingo laurs	DV	69.00
Tight Simulator 5.0	DA	129 DO
Right of the Amezon Queen	DV	74.00
eand Frax	DA	39.00
Sunship 2000	DA	39.00
10601	DY	69 00
lottrickl	DV	79.00
lokum KA-50	DY	69,00
ndiana Janes 4	DA	49.00
Ingdoms of Germany	DA	64.00
link and Play	DV	89.00
eglonen (Win)	DA	59.00
emmings 3	DY	14,00
ton King	DY	64.00
erds of Midnight	DV	79 00
lester of Magle	DV	89.00
l-enzoberzenzon	DA	79.00
letal Marines (Wis)	DA	59.00
lonkey Island 2	DV	49.00
nscor Rockey	DA	75.00
avy Strike	DV	89 00
anzergeneral .	DA	74,00
Letter Tinld	DW	70.05

SK 21 Seawell Sen & Mas Sen-Old Gold Sen & Mas Sen-Old Gold Sen-Old World or. Soccar Sedler, 2000 Urban & Reewell K Sim City 2000 Sim Cay 2000 (Worl Sim Towar (War) Sim Towar	DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA D	39 00 49 00 89 00 59 00 59 00 44 00 85 00 77 00 67 00 29 00 49 00 49 00 49 00 49 00 74 00 74 00 74 00
The Fighter	DY	89.00
Da Hjahra Dalendar of Empira Transport Tyroon Warld Editor Lorisport Tyroon Lorricon 2 Unrestural Salaction Ya Luesa Watzarli X-Cott Terror From the Deep Zerro	DA DA DA DA DA DA DA	39.00 39.00 88.00 72.00 69.00 79.00 89.00 59.00
Transport Tycoon World Editor Transport System 2 Turniero 2 Unmeteral Selection Yelluses Wattraft 1 X-Coth Terror from the Doop	DY DA DY DY DA DA DA	39 00 86 00 72.00 69 00 69 00 79.00 89.00 59.00
Transport Tycoen World Editor Transport Tytoen Transport Tytoen Transport Tytoen Universal Valuese Waturafi X-Com Terror from the Deep Zorro	DY DA DY DY DA DA DA	39 00 86 00 72.00 69 00 69 00 79.00 89.00 59.00
Transport Sproon Warf & Editor Transport Sproon Transport Sproon Transport Specific Water and Water aff X - Com Terror From the Deep Zerro  152 NA 15 C - Zo Action Replay Pro PC Acrospors Aktribebaen SY-721 Acrospors Aktribebaen SY-720 Centimander Drystick SY 707	DV DA DV DV DA DV DV DV DV DV	39 00 86 00 72.00 69 00 69 00 59.00 59.00 59.00 69 00 74.00 74.00 74.00

IBN	I GO	RUM
11th Hour		94.00
1942 Parits Air War Gold JD Arks (Win) 7th Guest Acres of the Deep Acress the Rhine Action Socret Alione in the Dolk 7 II 2	DA EV DA OV DV OV	A9.00 (19.00 29.00 04.00 69.00 69.00 65.00
ANDRE BY THE PERK O		- بابده
Armoured Fall Armoured Associa Associated Associa Associated Associated Bartle Baye Bortle Sale 2 & Date 2 Bortle Sale 2 & Date 2 Bortle Sale 3 Bortle Sale 2 Bortle Sale 2 Bortle Sale 2 Bortle Sale 3 Bortle Sale	DY DA DY DA GA	119 00 0 9:00 64 00 49 00 119 00 79 00 49:00 79:00 89:00 69:00 49:00
Bureau f3		79.00
Barnahne Gentral Idealitiques Chost Central Cavilisation Colonation & Alvation 1-2 Commence & Meaton 1-2 Commence & Meaton 1-2 Commence & Steeper Commence & Compose Commence & Steeper Commence & Steeper Cyteria Cyteria Cyteria Cyteria Cyteria Dark Fertes Dark Sine 2 Dea Art Dar Schreuzze Auge 2	DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA D	39,00 79,00 79,00 89,00 89,00 94,00 79,00 89,00 89,00 94,00 79,00 79,00 79,00
Descent	DA	85.00
Desart Service Displate Decommose Discoverió Progent Lere Dragon's Loir f Dosent Web	DA DA DA DA DA EA	69 00 44.00 89 00 49.00 39.00 79.00

Earth Siege Outschick Ecototice	DV	59.00 89.00
Ente 3 (1st Encounters)	DA	79.00
1-14 floor Defender Gold PS: Footboll Pro 95 Belds of Glory Plus Socres Haminge Tours Hight of the Amezon Queen Great Neval Bottle: 3	DA EV DV DV DV	89 D0 79 D0 39 00 69 D0 49 00 64 00 79 00
Hammer of Gods Hand of Fate-Kyrandia 2 Hattacki	DA DA OA	79.00 39.00 89.00
1 2	W	79.00
rtumens 1 & 7 Hishlarvelt Sopa Incadible Machine 2 Inferno Isan Asoult Jorune, Alea Logir Joruneyman Project Joy at See Kowenski Super Bikes Kowenski Super Bikes Kowenski Super Bikes	DA DV DV DA DA DV DV DV DV DV DV EV	15.00 64.00 69.00 39.00 84.00 79.00 39.00 74.00 74.00 75.00
	Ten . 304	
Kings Quest 7 komplidt	, DV	89.00
Kings Green / kount of Kryske und die Nicht der Diebe Hymmolio B Lumds of Lore Larry Collection Lorennen 2 Links 366 Pta (Borff + Baftry) Links 1966 Pta (Borf	DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA D	69.00 79.00 39.00 85.00 69.00 89.00 79.00 89.00 79.00 45.00 89.00 79.00 89.00 19.00 89.00 19.00 89.00 19.00 89.00 19.00 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 8
Kings Crees / Kount of the Diebe Rysmade B Lumbs of Lore Larry Cellerthes Lorenning S Lumbs 36 Five (Intell He Backen) Links 368 Five (Intell He Backen) Links 368 Five (Intell He Backen) Lords of Michight Loss I Eden Modi Rem. Mogic Carpet Meatre of Mogic Manuschermation Menhalts Cenus 2 O Manuschermatic	DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA D	69.00 79.00 39.00 69.00 69.00 69.00 79.00 89.00 79.00 89.00 79.00 89.00 79.00 89.00 79.00 89.00 79.00 89.00 89.00 89.00 89.00

	Mascar Reding	DA	79,00	X-Com Terror from the Bees	DV	
	Navy Strike	DV	II9.00	X-Whog + Alle Missignen	Da	
	Noctropolis	DY	89.00	Zocre	DA	
	PGA Tour Golf (SYGA)	DA	19 00			
	Ponzurgeneral	DA	74 00	0/	rilips	d
	Ptrotes Gold	BY	39 00	(1)	איווווי	Т
	Populeus 2 & Powermonger	DA	29 00			
	Privateer II Strike Commander	DA	85 00	7th Goast	DA	
	Privateur Classic	DA	29.00	Apocolypse How (Film)	DV	
	Prototypa	DY	79 00	Beverly Hills Cop 2 [Film]	DV	
	Prostantial			Bayarly Hills Coa 1 (Film)	DV	
	Pyrotechnics	DA	59,00	Hock Reen (Film)	DV	
	Quest for Knowledge	BA	39.00	llob Marley (Musik)		
	Renagado	BA	75 00	Der Prinz eus Zemenda	DV	
	SSN-21 Somwolf Classic	DA	29.00	Die Glücksritter (Eilen)	B¥	
	SSH-21 Seewolf	DY	79.00	Die nackte Kononu 2 1/2 (Film)	DV	
	Sansible World a. Socret	DY	65 00	Die nockte Kongne (Film)	DY	
	Shadow Caster Classic	DA	29 00	Ein Fisch namens Wunde (Film)	DV	
	Shanghai Great Mareants	DV	95 00	Ein Ticket für Zwei (Film)	DY	
	Sam City 2000 Deluxe (win)	DY	DG. 91T			
	Sim City 2000 incl. Data	DV	95.00	Ein umnorulisches Angeliot (Fi)	DV	
	Sim City 2000 Deluxe	DV	119.00	Ghost (Film)	DY	
	Sico Tower (win)	DV	19.00	Lentrolings	EA	
	Slam City	EV	65.00	Queen Grotest (Muséc)	EV	
		EY		Rainman (Film)	DV	
	Spoce Plantes		A9.00	Rolling Stones (Muslk)		
	Stor Crusader Date Dish	DA	24.00	Sargon Chess	EA	
	Stor Grasodar	D¥	74 00	Ster Trek VS (Film)	DY	
	Stor Crusader Incl. Date	DY	JI 9 DO	Strikgt Pro	DY	
	Stor Trek. Next Generation	DA	49 00	Tetris	£A.	
1	Shika Commander Gassic	ĐA	29 00	log Gun (Film)	DV	
ı	the same of the sa			Turner-Simply # best \$4 (Mus)	EV	
ı	Super Streetlighter 2 Turbs	ı DA	\$9.00	Asset: Stubils a prot su funto?	EV	
ı					EV	
ı	Swpercorts	DA.	95.00	Worlds of Bhythm King (Musik)		
1	Syndicute Plus Classic	DV	29.00	Zeldz-Zzuberstab von Gamelon	OA	
ı	System Shock Enh.	DY	14.00	Zombie Denos	GA	
ı	Tacops (win)	DA	79.00			
ł	Tank Commundar	DA	79 00	CDI-Zube	hor	
	Temptotion (Sample)	DA	79.00		_	
	Thoma Park	DA	79.00	(DI Comepad	à	
		DY	89.00	(DI Mous	di	
	Transport Tycoun	DA		CDI Rolles Controller	di	-
	2 1 6		65.00	CDI Tauchood	di	
ı	Torrism 2	TAM.		eres at h		
ı	Torrina 2		80.50	CDI Irodrhell	di	- 1
l	US Newy Fightors	DV	89.00	CDI Iradchell Philips CDI SSO Player	di	0
I	US Newy Fightors	DV		CDI Tradchell Philips CDI 550 Player	DY	9
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	9
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	- 0
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	-
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	19
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	DY	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	PA P	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	PA P	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Transferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Maga (DI 550 Player	PA PA	
	US Navy Fighters USS Tronferore	DV	79.00	Philips CDI 550 Player	PA PA	

X-Com Terror from the Boso	DV	89.00
X-Wing - Alle Missignen	DA	A9.00
Zacra Zacra	DA	79 00
	-	
96	illin	s-COI
r n	an p	ושש-פ
7th Goest	DV	104.00
Apocolypse Now (Film)	DY	44.00
Beverly Hills Cop 2 (Film)	DV	39.00
Bayarly Hills Cop 1 (Film)	DV	39.00
Black Rom (Film)	DV	39 00
llob Marley (Musik)		44 00
Der Printz eus Zemendo	DV	39.00
Die Glücksritter (Eilen)	B¥	39 00
Die zackte Kononu 2 1/2 (Film)	DY	39 00
Die nockte Kongee (Film)	DY	39 00
Ein Fisch namens Wunde (Film)	DV	39 00
Ein Ticket für Zwei (Film)	DY	39.00
Ein umnorulisches Angeliot (Fi)	DV	39.00
Ghost (Film)	DY	39.00
Lentrolings	EA	64.00
Queen Grotest (Musik)	EV	54.00
Actioneum (Film)	D¥	44,00
Rolling Stones (Musik)		49.00
Sorgon Chess	EA	79 00
Stor Trek VS (Film)	OY	39 00
Strikat Pro	DV	64.00
Tetris	£Å.	69.00
Turner-Simply # best \$4 (Mus)	DA	39.00
Annuer-pumpik a pitzi, a a fuerzi	EA	44.00 89.00
Worlds of Bhythen King (Nustk)	EV	44.00
Zeldz-Zauberstob von Gomelon	DY	89.00
Zambie Dages	OA	79.00
EWHENE CHINS	Ur	77.00
CD1-Zube	hor	
(D) Cornepod	à	34 00
CDI Mous	di	79.00
CDI Rolles Controller	di	109.00
CDI Tauchood	di	\$4.00
CDI Irockholl	di	T09.00
Philips CDI 550 Player	DY	999.00

THE JAMA ALLEY (\*\*\* T) TO OBTERRIBED DESTRICTED TOM = 5 DS. Versand für (ISTERPOLISE), Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11 Versond für DECASEDIADA, Fo. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300 Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

lallungen var 16 Uhr werden am selbon Tog versandt. öglich: « Kastenlose Gesamtpreisistin strit Armga, S.HES, Mega Drive, Game Gear und Auri Jaguar Spiele. Post DM 7, – 705 50, – zogl. Nachaahme.

erferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,— Versandkas ruckfebler und Preisinderungen vorbehalten.

indleranfragen erwünscht

**Doktorspiele** 

Biing





Willkommen beim Vorstellungsgespräch

is jetzt hat man sie immer als Halbgötter in Weiß dargestellt, die Ärzte diverser Schwarzwald- und anderer Kliniken. Edel sei der Mensch, hilfreich und gut. Im Zweifelsfalle wird sogar für ein Meerschweinchen das Licht im OP eingeschaltet, damit der Chefarzt persönlich das ausgerenkte Ohr wieder einkugeln kann.

In Biing ist alles ganz anders. Wenn überhaupt einmal ein Meerschwein operiert werden sollte (zur Beruhigung: es wird nicht), dann allerhöchstens, um eine Vivisektion oder eine Lobotomie vorzunehmen. Biing zeigt die Niederungen eines Krankenhausalltags so, wie sie manch einer von uns schon lange beim "Bergdoktor" oder diversen "Notruf"-Folgen sehen wollte. Denn wie es nun einmal in der Wirtschaft so ist, es muß Geld verdient werden, und wenn man dabei über Leichen gehen muß. Doch zuallererst müßt Ihr Euch um den entsprechenden Bauplatz für Euer zukünftiges Großklinikum kümmern. Grundstücke gleich zu Beginn käuflich zu erwerben treibt Euch sofort in den Bankrott. Sinnvoller ist es, zunächst einmal nur zu pachten. Von Eurem Chefbüro aus habt Ihr Zugang zum Immobilienmakler, über den Ihr Euch auch die entsprechenden Gebäude zulegen könnt. Gleich nebenan ist das Personalbüro, das Euch ständig über den Status Eurer Mitarbeiter informiert.

Im Personalbüro werden die Schwestern nicht nur aufgrund beruflicher Qualitäten, sondern auch nach körperlichen Aspekten ausgewählt, sprich: Je größer die durchschnittliche Oberweite des weiblichen Personals ist, desto größer sind die Heilungschancen der männlichen Patienten. Die Personalchefin hat von vorneherein die

Möglichkeit, beim Inserieren in der Zeitung die Wunschvorstellung in Sachen Oberweite, Gehalt und Qualifikation anzugeben. Je höher die Ansprüche sind, desto schwieriger wird es sein, eine passende Bewerbung zu bekommen. Auf die Dauer werden insgesamt Stellen in zehn Bereichen zu besetzen sein: Krankenschwester, allgemeiner Arzt, Zahnarzt, Neurologe, Pathologe, Chirurg, Lagerverwalter, Koch, Schläger und Fahrer.

Doch damit die Damen und Herren auch arbeiten können, benötigen sie diverses Arbeits-

zeug. Dazu braucht Ihr drei Dinge: ein Lager, einen Lagerarbeiter und natürlich auch ein gutgefülltes Konto, um die Anschaffungen auch finanzieren zu können. Sollte aber auch das nicht helfen, die Patienten bei der Stange zu halten bzw. kranken Nachschub zu besorgen, bleiben eigentlich nur zwei Mittel: Entweder wird massivst geworben, oder Ihr schickt den krankenhauseigenen Schläger aus. Diese freundlichen Herren mit krimineller Vergangenheit haben übrigens auch keine Skrupel, nachts gegen den Feind, sprich diver-



Unser Krankenhaus aus der Vogelperspektive: Hier sehen wir auf einen Blick, was wir so alles haben, inklusive Patientennachschub.



Ich geb mir die Kugel: Willkommen in der Neurologie

Noch nie habe ich ein Spiel auf meinem Rechner gehabt, bei dem mich so zwiespältige Gefühle beschlichen haben wie bei Biing. Da ist zum einen die wirklich wunderbar umgesetzte Krankenhaus-"Simulation". Innovativ, durchdacht und logisch ist der Management-Teil. Wo sich bei mir aber der Magen umdrehte, ist der stark ins Geschmacklose abrutschende Stammtisch-Humor. Mag ja sein, daß manche schenkelklopfend vor ihrem PC sitzen werden. Krankenschwestern aber nur als Objekte obskurer Männerphantasien zu präsen-

tieren, geht dann aber doch ein wenig weit. Daß die holde Männlichkeit wiederum als ziemlich tumbe Gesellschaft dargestellt wird, die nur mit dem denken kann, was zwischen den Beinen baumelt, ändert kaum etwas an der Klischee-Kleberei.

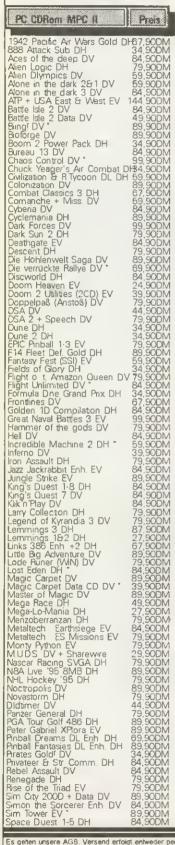


BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00 Tel.: 0241/533131 Fax: 0241/508973 Mo-Fr 19.00-21.30

Mo-Fr 19.00-21.30 Tel.: 0241/527010 Fax: 0241/563902 BTX: 200030241533131#

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen



Star Trek 25th Anniversary DV 67,90DM Star Trek Interactive Manual Ev99,90DM Star Trek Next Generation DV '99,90DM Subwar 2050 + Miss DV 89,90DM Subwar 2050 + Miss DV 89,90DM Subwar 2050 + Miss DV 89,90DM Subwar Shock Enh DV 84,90DM Task Force 1942 DH 34,90DM Temptation Collection DH 39,90DM Transport Tycoon DV 89,90DM Transport Tycoon DV 89,90DM UFO + Master of Dinon DH Utima 7 Bundle EV 89,90DM UTMATE Football EV 89,90DM USS Tyconderoga DH 79,90DM USS Tyconderoga DH 79,90DM Warcraft Dres & Humans DH 79,90DM Warcraft Dres & Humans DH 79,90DM Wing Comm 16/2 DL DH 87,90DM Wing Comm 16/2 DL DH 87,90DM Wodruff DV 89,90DM X-Com Terror DV 89,90DM X-Com Terror DV 89,90DM X-Wing+Missions Enh DH 67,90DM 67,90DM

MS-DOS DISK	Preis
PS5 Designer Tool DV Scenery Europe 1 DH FPS Baseball EV FPS Football Pro '95 EV Great Courts 2 DH Gunship 2000 DH Harpoon II V2D EV Hokum KA-50 DH Indiana Jones 4 DV Konig der Lowen DH Lonks Data Prairie Dunes EV Lords of the realm DV Lothar Matthäus S Soccer DV Metaltech Battledrome EV Monkey Island 1 DV Monkey Island 2 DV NCAA Basketball DH Dne must Fall 2007 DH Phoball Illusions DH Prince of Persia 2 DH Psycho Phoball DH RAPCON EV	44,90DM 34,90DM 34,90DM 69,90DM 59,90DM VÖ.3/95 64,90DM VO.4,95 19,90DM

Add On S	Pas
S8 CDR583B + Photostyler TEAC CD55AK 4fachSpeed S816 Value Edition S816 MultiCD Drchid Wavebooster 2 Drchid Wavebooster 4X MPEG Boards ab Thrustmaster FCS II Thrustmaster FGS II Thrustmaster F16 Stock Thrustmaster WCS II Thrustmaster Rudder Thrustmaster Formula T1 Joypad Gravis Logitech Wingman Extreme Joystick Gravis PHD ENIX Joystick Gravis Analog Pro	289,95DM 379,00DM 189,95DM 199,00DM 199,00DM 549,00DM 549,00DM 239,00DM 239,00DM 299,00DM 39,90DM 39,90DM 199,00DM 59,90DM

Es gelten unsere ASB. Versand erfolgt entweder per Postnachnishme (als Postpaket), zzgl. DM 10 - Porto Verpackung/NN \* DM 3 - Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7 - per Euroscheck öder Überweisung auf Konio 40008280 bei Sparksesse Aachen (2012 3050000) Ab DM 180 - Warrenwert Porto u. Verpacktung frei. Bei Arnahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabhölung) werden pauschei DM 30 - Jällig. Viele weitere Title ständig verfugber Laderpreise werchen ab. Lieferung ins Ausfand nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + DM 28 - Angebot freibleibend und unwerbnicht in solange der Vorrat reicht. Druckfelter, irritmer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit \* gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht. verfugbar



Auch der Zahnarzt ist in seinen Methoden recht unorthodox.

se Mitkonkurrenten zu ziehen und deren Hospital ein wenig auseinanderzunehmen. Diese Maßnahme hat sich im Verdrängungswettbewerb der einzelnen Hospitäler als so effektiv erwiesen, daß auch der Gegner zuweilen auf dieselbe Idee kommt. Nachdem ihr den nächsten armen Kerl durch die Aufnahme geschleust habt. sitzt er zunächst einmal im Wartezimmer, wo er der weiteren Behandlung harrt. Aber laßt ihn nicht zu lange dort sitzen, sonst hat auch seine Geduld einmal ein Ende und er geht zur Konkurrenz. Ein Schwesternstrip oder zwei hält die malätzige Kundschaft buchstäblich bei der Stange. Ist es schließlich soweit und der Patient wird ins Behandlungszimmer gerufen, tritt der Arzt in Aktion. Von seinem IQ und den Lehrgangspunkten hängt es ab, ob die richtige Diagnose gestellt und somit die richtige Behandlung verordnet wird. Macht der Arzt Eurer Meinung nach Fehler, könnt Ihr über das Icon "Anderer Behandlungsvorschlag" so lange nach einer Therapie suchen, bis die erfolgversprechendste auftaucht. Dieselbe Vorgehensweise gilt dabei auch für den Zahnarzt und den Neurologen. Am vorteilhaftesten ist es natürlich, wenn man ein OP direkt im Hause hat. Das schafft Geld heran und man kann unter Umständen einen schwunghaften und vor allen Dingen lukrativen Organhandel anleiern, welcher über die Blut- und Organbank läuft. Haben wir also unseren ersten Patienten ins Krankenzimmer geschleust, werden wir sehr bald festellen, daß es sich dabei trotz aller widersprüchlichen Vermutungen um lebende Wesen handelt, die atmen und - jawohl - auch etwas zu essen haben wollen. Entweder besorgt man sich in diesem

Fall Nahrhaftes über die "Ge-

räte kaufen"-Option, oder man legt sich selber eine Küche zu, was im übrigen auch billiger ist. Sowieso spielt die Nahrungsaufnahme sowohl bei Patienten wie auch beim Personal eine herausragende Rolle. Unterernährte Kranke werden ebenso schnell das Krankenhaus verlassen, wie Ärzte, die zur Mittagspause auswärts essen gehen. Eine Abhilfe schafft da der Club- und Golfraum, mit dem man das Personal bei der Stange hält.

Gewinner oder Verlierer gibt es in diesem Spiel mit Ausnahme der Patienten nicht. Man kann aber jederzeit über die Highscore-Liste und diverse andere Statistiken sein Abschneiden im Vergleich mit anderen Konkurrenzunternehmen betrachten.



Reif für die Insel

## Maabus



Pfui Spinne: Aus diesem Arachno-Popo kommt kein Faden mehr

aß auf einer Insel im Südpazifik vom Pillendreher bis zur Bananenstaude die ganze Flora und Fauna bis über beide Ohren strahlt, hat weniger mit dem munter machenden Klima zu tun als mit einer unbekannten radioaktiven Mega-Emission, deren Ursache Ihr als Pilot eines strahlengeschützten Roboters auf den Grund gehen sollt. Nachdem mehrere Expeditionsteams verschollen sind, setzt die Regierung alles auf das panzerähnliche Robo-Vehikel 'Krawler 1000". Einmal auf der Insel angekommen, klickt Ihr Euch mit der Maus durch vorberechnete Raytracing-Schleichpfade. Inmitten von Warnsensoren für Magnetfelder oder fremde Lebensformen, den Ladeanzeigen für Eure Waffen und zwei Monitoren für Satelliten-News und eine Orientierungskarte, nehmt Ihr Eure Umgebung in einem Aviplayergroßen Fenster wahr. Von Euch beschrittene Wege werden auf der Orientierungskarte punktweise markiert. Kreuzt ein mutiertes Wesen Euren Pfad, nehmt Ihr es mit Missiles, Laser oder Giftgranaten unter Beschuß. Das mit einem Fadenkreuz anvisierte Getier zerfällt bei einem Schuß im richtigen Moment in seine polygonen Einzelteile. Da einige der Kreaturen gegen bestimmte Waffentypen unempfindlich sind, solltet Ihr ständig ein waches Auge auf die Munitionsvorräte haben, die sich - einmal verbraucht - nicht mehr aufstocken lassen. Das zuschaltbare Analysegerät des Roboters gibt Aufschluß über

die Substanz aufgefundener Gegenstände, die in der Regel außerirdischer Herkunft sind. Via Satellit erhaltet Ihr Tips und Zustandsmeldungen Eures Commanders. Ein ominöses Minotaurenwesen hilft Euch mit einem Übersetzungs-Device aus, mit dem sich die geheimnisvollen Geschehnisse auf der Insel etwas klarer darstellen. Quelle der Strahlung scheint ein auf einer Lichtung

> Was haben ein gestrandetes iapanisches WKII-Schiff (links unten) und der öde Alien-Raumer (rechts unten) gemeinsam? Das weiß Euer Commander (oben) auch nicht!





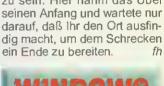
Selbst der Loser kann bei "Maabus" noch gewinnen: Vor dem Tor zur Hölle spielt Ihr mit einer Art einarmigem Banditen um Gnade.

Der Spielgehalt dieses auf drei CD-ROMs ausgelieferten, über 1,5 Gigabyte großen Render-Adventures macht den Anschein, als ließe er sich mühelos auf einer einzigen Low-Density-Diskette unterbringen.

Nachdem Ihr scheinbar ewig durch immer gleiche Urwälder gestapft seid, kommt Euch selbst das schnöde Innere des im Dickicht aufgefundenen Eingeborenen-Tempels wie das schmucke Interieur des Louvre vor. Das graue Alien-Schiff, dem Ihr noch nicht mal in "Privateer" ein

verstohlenen Seitenblick gönnen würdet, werdet Ihr frohlockend als Salbei für die gelangweilten Augen preisen. Die Interaktivität beschränkt sich auf das stupide Abschießen plumper Dinos, deren mickrige Gestalt Ihr nur dann genauer betrachten könnt, wenn sie Euch schon zu nahe gekommen sind. Den Nußknacker könnt Ihr getrost in der Schublade lassen, denn die in "Maabus" außerst spärlich enthaltenen Rätsel entbehren jeglicher Logik und stehen in keinem erkennbaren Zusammenhang mit der dünnen Alibi-Storv. Daß es für so viele Mängel kein "Hilfe" hagelt, liegt nur an der sauberen Produktpräsentation. Fazit: Ein untypisches, aber dürftiges Adventure für "CD-Sammler" mit fettem Rechner (unter einem High End 486er läuft nichts) und geringen Ansprüchen.

> gelandetes Alien-Raumschiff zu sein. Hier nahm das Übel



CB-RGM Getestet aut Gateway 2000 P5-90 Hersteller: Microtorum Adventure hwieri kuits rad mittel 3 CDs Zirka-Preis: 120 DM Grafik: VGA Sound: alle Windowskompatiblen Soundkarten Festplatte: ca. 4 MByte Prozessor: 486er

Grafik: 71 %

RAM-Bedarf: 8 MByte Steuerung: Tastatur, Maus

Spiel ohne Grenzen

# Frontier rst Encounters



etzt sind sie also wieder da, die Sechsecke aus dem Raum. Dabei hatten sie sich in den letzten zehn Jahren ganz schön rar gemacht im bekannten Universum. Trotz der ausdauernden Fahndungsarbeit von unzähligen Raumpiloten überall in der Galaxis, blieb die Rasse der Thargoiden verschollen. Auch im zweiten Teil der unendlichen Elite-Saga suchen wir bis heute vergebens nach den kantigen Kerlchen. Es kam wie es kommen mußte. In David Brabens Büro türmten sich die Schmähbriefe erboster Raum-Commander, denen es nach ihren Lieblingsfeinden dürstete. Da selbst solch ein eigenwilliges Kerlchen wie Braben sich auf Dauer nicht dem Druck der

Spieleöffentlichkeit entgegenstellen kann, brechen für Thargoiden-Jäger wieder bessere Zeiten an.

Im neuen Teil der Serie, "Frontier - First Encounters" sind die Außerirdischen in eine Adventure-Handlung eingebaut, an der wir kaum vorbeikommen. Innerhalb des neuen Elite-Universums nimmt diese Story



Start frei: Unser Schiff verläßf die Afmosphäre des Planefen

Navigation: Der Zielplanet erscheint als Staubkorn auf dem Monitor

Eines muß man David Braben lassen: Trotz aufdringlicher Kritik aus "Elite"-feindlichen Kreisen glaubt er felsenfest an sein privates Universum und werkelt weiter an dem Programm-Mythos. Man kann ihm gar nicht

dankbar genug dafür sein. Anders als in vielzähligen High-Tech Orgien der letzten Zeit, geht es bei "Frontier - First Encounters" nur um eins -Den Spielspaß. Der allerdings quillt im aktuellen Fall aus jeder Turbopumpe und der alte Händler-Kick ist sofort wieder da. Ein paar nützliche

Hardware-Neuheiten, jede Menge neuer Schiffe und verbesserte Informationsstandards bringen deutliche Verbesserungen. Da jetzt auch noch der, im letzten Teil fehlende, Adventure-Aspekt eingebaut ist, könnte man fast wunschlos glücklich sein. Trotzdem hätte es nicht geschadet, wenn man etwas mehr dem Zeitgeist gefolgt wäre und die Präsentation aufgemöbelt hätte. Ein paar Texturen hier, etwas besserer Soundtrack dort, das reicht nun wirklich nicht mehr in Zeiten von "Wing Commander 3". Die vollmundig angekündigten Video-Sequenzen der CD-ROM Version sind nur ein schlechter Witz. Also, klare Trennung zwischen "Kauf mich!" und "Finger weg!" Wem der optisch-technische Aspekt wichtig ist, darf achtlos am Regal vorbeigehen; wer dagegen auf klassische Space-Exploration Spiele steht, wird im Moment kaum etwas Besseres finden.



Im Anflug auf eine Raumstafion bewährt sich der Aufopilof

nicht weniger als drei Spieljahre ein. Danach kann man selber entscheiden, ob die Thargoiden als Rasse, spielbestimmendes Element und neuer Machtfaktor in das Universum integriert oder in ihr Heimatsystem zurückgedrängt werden. Wenn man den Aliens die Galaxis öffnet, dann heißt das auch, daß neue Technologien und Schiffe für uns zur Verfügung stehen.

Neben diesem interessanten extraterrestrischen Element hat sich ein weiterer Machtfaktor in der Galaxis entwickelt. Den verknöcherten "Federati-

on"-Strukturen und der protodiktatorischen "Empire"-Politik stellt sich jetzt die "Alliance of Independent States" entgegen. Dieses demokratische Sternengebilde bietet gerade dem innovativen Space-Trader viele neue Möglichkeiten. Im Einflußbereich der Alliance lassen sich besonders ergiebige Handelsrouten finden und der Kontakt zu neuen Planeten wird erleichtert. Wer in dem vielfältigen Beziehungsgeflecht den Überblick behalten will, sollte auf jeden Fall die fünf galaxisweit ausgestrahlten Nachrichtendienste abonnieren. Neben











den drei regierungsabhängigen Diensten stehen zusätzlich zwei freie Stationen zur Verfügung. Wer hier genau die Informationen vergleicht, erhält wichtige Hinweise über Krisengebiete und lukrative Orte in der Galaxis.

Leider gibt's auch diese Infos nicht umsonst, womit wir wieder beim alles beherrschenden Info-Boards: Fünt On-Line-Dienste stehen mit ihren Informationen bereit und werden ständig aktualisiert

Thema wären: Wie mache ich möglichst schnell möglichst viele Credits? Hier setzt Braben auf Bewährtes und öffnet uns wieder die Optionen des Handels, der Piraterie, der Kopfgeldjagd und der Spionage. Vorrangig transportieren wir Waren und Passagiere von System zu System und machen dabei Profit. Das sauer verdiente Geld wird in bessere Ausrüstung und bessere Schiffe investiert, das ultimative Ziel bleibt weiterhin, ein Mitglied der "Elite" der Galaxis zu werden.

Während die Konkurrenz inzwischen wahre Renderorgien und Monumentalfilme auf

uns losläßt, bleibt Braben unbeirrt und beliefert uns weiterhin mit Vektorgrafik. Die wurde allerdings generalüberholt. So sind jetzt fast alle Flächen mit Texturen belegt. Die Planeten sind nicht mehr flach, sondern bieten dramatische Küsten- und Bergregionen. Auch im All hat die Zukunft begonnen. Neue Stati-

#### Interview David Braben

PP:Die wichtigste Frage zuerst. Die Thargoiden treffen wir nur auf einzelne Schiffe wie im klassischen "Elite" oder dürfen wir etwas mehr erwarten?

DB: Man kann das Thargoiden-Heimatsystem besuchen - allerdings ist dabei Vorsicht geboten. Es gehört schon etwas mehr dazu, als einfach die Koordinaten einzugeben und in die richtige Richtung abzudüsen. Das Leben in der "First Encounters"-Galaxis ist entschleden komplizierter geworden, und es sind Euch mehr Leute auf den Fersen als früher.

PP: Gibt es andere Spezies, mit denen man in Kontakt kommt?

DB: Ich bin sicher, daß es andere Lebensformen da draußen gibt. Die Frage ist allerdings, ob die Leute sie auch entdecken. Schließlich gab es in "Frontier" ein Thargoiden-Schiff — aber niemand, den ich kenne, hat es gefunden.

PP:Wie hat sich die Machtstruktur in der Galaxis weiterentwickelt. Funktionieren unsere alten Feindbilder noch?

DB: Die Menschen sind immer selbst ihr schlimmster Feind gewesen und die Galaxis ist voll von beson-

ders fiesen Exemplaren. Die Thargoids sind ein anderer potentieller Gegner – allerdings muß man sie zuerst finden und sie können sich dann eventuell entschei-

den, Euch nicht als Feind gegenüberzustehen. Die Politik in der Galaxis hat in der Zwischenzeit Fortschritte gemacht. Teilweise, weil man erkannt hat, daß polarisierte Systeme fast immer dem Untergang geweiht sind, teilweise aber auch. weil das "Terraforming" mehr und mehr bewohnbare Welten außerhalb der alten Machtzentren geschaffen hat. Außerdem gibt es immer Leute, die nach eigenem Gutdünken handeln

Wir haben es jetzt also mit drei Hauptkräften zu tun:

Einmal mit dem alten Gegenüber von Federation und Empire, die immer noch große Machtfülle besitzen, sich aber jetzt mit einer dritten Kraft, der "Alliance of Independent States" abfinden müssen. Die Allianz ist demokratischer als die beiden alten Machtblöcke und offener dafür, fremde Welten zu erkunden und Kontakt mit anderen Lebensformen zu suchen.

PP: Wie ist die technische Entwicklung in Deinem Universum weiterge-

DB: Der technologische Fortschritt hat mit den politischen Entwicklungen Schritt gehalten. Es gibt alle möglichen neuen Raumschiffe, neue Waffen und neue Hardware.

Man bekommt ein neues Schiff, das sich vor allem in der Innenausstattung sehr stark vom guten alten "Eagle Long Range Fighter" unterscheidet. Die Konsole ist ergonomisch gestaltet, und die gesamte Inneneinrichtung ist sorgfältigste Handarbeit. Die Instrumente sind anders angeordnet, um die Anzeigen übersichtlicher und das Fliegen leichter zu machen. Außerdem gibt es technische Neuerungen wie z.B. den "Combat Computer", der das Leben sicherer

machen soll – oder auch unsicherer, kommt darauf an, wie man ihn einsetzt. Und es gibt eine Reihe von Schiffen, an die man nur 'rankommt,

wenn man bestimmte Missionen ausführt (in einem Fall muß es sogar heißen: erfolgreich zu Ende bringt).

PP: Gibt es noch den Typus des "ehrgeizigen Aufsteigers"?

DB: Der Handel hat an Bedeutung verloren, obwohl es den "ehrgeizigen Aufsteiger" immer noch gibt. Was sich verändert hat, ist die Art und Weise, wie dieser Ehrgeiz kanalisiert wird. Es reicht nicht mehr, Elite zu werden und einen Panther mit Plasmabeschleuniger sein eigen zu nennen. In



onsmodelle, Meteoritenschwärme und über 40 Raumschifftypen bevölkern das Universum. Alle Menüs wurden aufgepeppt, die CD-ROM-Version bietet zusätzlich ein paar Digi-Köpfe in den Handelssequenzen.

Unser Leben als Space-Trader startet mit der "Saker MK-3", einem relativ kleinen Allzweckraumer, der für erste Handelsoperationen ausreichend gerüstet ist. Trotzdem sollte man Raumgefechten möglichst aus dem Weg gehen. Im harten Einsatz ist der enttäuschende 1MW Pulslaser kaum zu gebrauchen; also heißt die Devise Geld machen und ein besseres Schiff besorgen. Für welchen Vogel wir uns auch entschei-



In jedem System werden alle Landeplätze angezeigt

den, das Design des Cockpits bleibt immer gleich. Alle Untermenüs und Einrichtungen des Raumers sind mit der Maus erreichbar. In der unteren Bildschirmmitte befindet sich wie immer der bewährte Scanner, der ein dreidimensionales Abbild des umgebenden Raums darstellt. Für noch mehr Übersicht kauft man sich einen brandneuen Gefechts-



Talking Heads: Im Raumhaten werden Dienste angeboten

Planeten-Karussel: Infos satt zu allen Himmelskörgern



computer. Schaltet man ihn zu, dann wird eine große Übersichtskarte der näheren Umgebung eingeblendet, inklusive aller feindlichen Raumer und aller relevanten Informationen. Fliegt man gerade keinen Dogfight, dann kann der Autopilot übernehmen. Arbeit die Sobald man in ein System einfliegt, kann man sich vom Schiffscomputer alle möglichen Landeplätze anzeigen lassen und auch direkt auswählen. Der Umweg über die weiterhin vorhandenen Navigationskarten entfällt. Jedes angeflogene Ziel liefert auf Befehl eine On-line-Liste mit den üblichen Preisen aller angebotenen Waren; einer genauen Planung unserer Handelsbeziehungen einer erfolgreichen Karriere steht also nichts mehr im VW



"First Encounters" bewegt man sich auf einem wahren Minenfeld von galaktischer Innenpolitik. Die Risiken sind groß: Man kann z.B. zum Gesetzlosen der gesamten Galaxis erklärt werden. Dafür ist der Lohn für einen erfolgreichen Commander aber auch entsprechend.

PP;Wie unterscheidet sich Dein neues Programm von seinem Vorgänger?

DB: Es gibt bedeutende Unterschiede in "First Encounters", was das Aussehen und auch das Gameplay angeht. Die Basis ist allerdings immer noch, daß der Spieler auf eine so gut wie unendliche Galaxis zurückgreifen und in jeder Situation völlig frei entscheiden kann, wie er vorgeht. Wir haben versucht, den Spieler nicht dadurch zu "gängeln", daß er nur eine begrenzte Auswahl an Optionen hat.

Eine der Änderungen in "First Encounters", die sofort ins Auge fällt, ist natürlich die Grafik. Alles ist Texture-mapped um die ganze Szenerie realistischer zu machen. Die Planeten sind komplett ausgearbeitet, so daß man Buchten, Wasserläufe, Berge, Felsen, die polaren Eiskappen und Wüsten erkennen kann, die der Spieler erkunden soll.

Jede Welt ist anders, bleibt aber dieselbe, wenn man zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehrt. Die Raumschiffe, die Städte und die Weltraumstationen sind alle rerendered worden und sehen natürlich noch spektakulärer aus

PP: Wle unterscheiden sich die Spielmechanismen?

DB: Was das Gameplay angeht, ist die Welt von "First Encounters" sicher komplizierter als vorher. Der Spieler hat noch mehr Handlungsfreiheit, in die innergalaktischen Geschehnisse einzugreifen. Es gibt fünf "Online-Journale", die an den Raumhäfen erhältlich sind. Wenn der Spieler sich dort einklinkt, kann er sich über die wichtigsten Geschehnisse in der Galaxis informieren. Wenn dann die Missionen beginnen, kann er auch die neuesten Nachrichten über sich selbst lesen: entweder über sein Eingreifen als "Held" oder eben als "Gesetzloser der Galaxis".

PP: Wie siehst Du die Zukunft der Computerunterhaltung?

DB: Ich glaube, die Zukunft wird in Multiuser Spielen mit enormen Variationsmöglichkeiten liegen. "Frontier" und "First Encounters" sind schon ein Schritt in diese Richtung. Ich habe keinen Zweifel daran, daß andere Spiele diesen Vorgaben folgen wer-

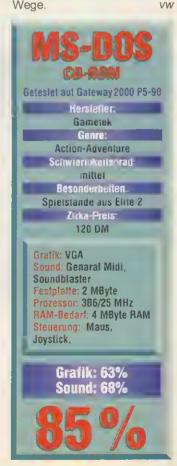
den. Spiele, in denen man irgendwelche Wesen auf möglichst spektakuläre Art und Weise umnietet, werden mehr und mehr von Programmen verdrängt werden, in denen sich der Spieler gefühlsmäßig engagiert, einen Part in einem Film übernimmt. Traurigerweise wird die Computerindustrie immer professioneller und viele unabhängige Entwickler bleiben dabei auf der Strecke. Das war einer der Gründe, warum ich "Frontier Developments Ltd." gegründet habe: um in der Lage zu sein, weiterhin Qualitätsprogramme wickeln zu können.

PP: Was sind Deine persönlichen Lieblingsspiele?

DB: Mich beeindrucken Spiele, denen man anmerkt, daß sich jemand wirklich Gedanken über das Gameplay gemacht hat und bei denen zusätzlich die Grafik stimmt. Chris Sawyers "Transport Tycoon" und "Magic Carpet" sind z.B. solche Fälle. Ich glaube, daß Spiele, die sich in erster Linie auf Videosequenzen verlassen, nur eine kurze Lebensdauer haben werden - der Spielspaß ist einfach zeitlich begrenzt.

PP: Warum ist Dein Weltraum ausgerechnet blau und nicht schwarz?

DB: Naja: Es ist eben viel einfacher, dunkle Raumschiffe auf blauem Hintergrund zu erkennen.





## 400.000 LESER

pro Ausgabe der **POWER PLAY** 

Das entspricht It. AWA '94 0.6% der Gesamtbevölkerung

> **POWER PLAY-Leser** investieren:

DM 400,- hat der Leser von **POWER PLAY durchschnittlich** pro Monat zur freien Verfügung!

Quelle AWA '94

Rufen Sie uns an: Telefon (089)

46 13-3 05 Carolin Gluth **PLZ 1-5** 

46 13-3 13 Natalie Regnault PLZ 6-0, A, CH

46 13-3 33 Peter Kusterer **ANZEIGENLEITUNG** 

MagnaMedia Verlag Hans-Pinsel-Straße 2 85540 Haar bei München



EIN BIT MEHR ...! Spiele

Across the Rhine DV 89.95 DV 84,95 DV 89,95 Alone in the Dark 3 Bloforge Cyberla Dark Forces DA 89,95 DV 89,95 DA 84,95 Biing! CD-ROM I 69,95 Descent Discworld Die verrückte Rallye Flight of the

Amazon Queen Hattrick (Ikarlon) DV 79,95 Heretic DA 22.22

Bitte fordern Sie ungere kosten-

Adult Movie Almanac die scharfe Erotik-Datenbank Adventures of Mikki Flnn 89,95 Top Movie von Starware - 2 CD's After Midnight Screen Saver(!) - heißes Teil Beverly Hills 90269 79.95 Top-Movie mit Diedre Holland
Busty Babes 3 79,95
Unser Tipt Fotos in Super-Qualitat

Carol Lyon: Hotel Bizarre 69,95 90 mm. Video Danish Girls Exclusive Original dänische Privatmodelle Danish Girls Only 1+2 je39,95 Privatfotos dänischer Mädchen Girls in Lack und Leder 2 69,95 der 2. Teil der Fetisch-Reihe 64.95

High Volume Nudes 500 High-Quality-Fotos Night Watch 1 Adventure um amerik Wachgiris

Versandkosten: Nachnahme 9,93 DM, Vorkasse (EC-Scheck) 5,93 DM, ab einer Sestellnumme von 250,- DM erfolgt die Lieferung vorsanskostenfrei!

alle anderen Programme zu absolut günstigen Preisen!!!

Phantasmagoria CD-ROM DV 89,95

Sie fnöchten nicht die Katze im Sack kaufen? Dann bestellen Sie doch das Erotik-Magazin

"HOT PEPPER" Hier werden über 100 Erotik

CD's getestet und bewertet Damit kaufen Sie bestummt keine Flops mehr. Der Preis

<sup>nur</sup> 19,95 DM

Außerdem möchten wir Ihnen unsere neue Erotik-Reihe "Sex CD-ROM 1 - 3"

empfehlen Hierbei handelt es sich um eine danische Produktion mit einem unschlagbaren Preis-/Leistingsverhältnie Eine einzelne kostet nur

34,95 DM 89,95 DM

Klick 'n Play Monty Phyton's c.w.t Mortal Kombat 2 EV 79,95 DA 69,95 Panzer General DA 79,95 Pinbatt Fantasies Det. DA 74,95 Star Trek -The Next Generation DV 99,95 System Shock Enh. DV 84,95 DA 89,95 Super Karts US Navy Fighters DV 89.95 Wing Commander 3 DV104,95 Woodruff (Gobiles 4) DV 84,95

Eronk-CD's nur gegen Altersnachweis (Ausweiskopie)! Night Watch 2 Ropes & Chains Feaseln & Ketten 39.95 Sensous Girls 3D 3D-Bilder (inkl. 3D-Brille<sup>11</sup>) SEEDY-ROM Sixpack 23 6 CD's mit über 24000(f) Fotos Sexual Ecstasy 59,95 2 CD's mit Fotos und Animationen Seymore Butts Adventure 99,95 der absolute Top-Hit aus den USA Sweet Cheeks 49,95 über 1700 Bilder und 100 Aru The Dream Machine interaktives Adventure - Bestseller Touch me, feel me 69, Einblicke in die "Lesbian Love 69.95 Tracy, I love you 59 Film mit Top-Stur Tracy Lords 50.95 XXX-treme über 1500 Bilder

Selbnishholung nuch ietef. Absprüche tritümer + Preisländerungen vorbehaben. Wir bleten TOP Konditionen für Händler Fordern Sie unwere Händlerpreise im.



ENR FEHLENSWERT

**Magic Carpet Data Disk** 

## Hidden Worlds



Euer Batton starfet über Eurem Stammschloß, um die Manakugetn Eurer Spielerfarbe autzunehmen und in Sicherheit zu bringen.

er glaubte, er hätte mit dem Durchspielen der letzten Welt des Magic Carpet-Hauptprogrammes seine Aufgabe zur vollen Zufriedenheit erfüllt, hat die Rechnung ohne den durchtriebenen Teppichhändler Peter Molyneux gemacht. Hidden Worlds präsentiert sich als waschechte Datendisk ohne weltbewegende Neuerungen. Bis auf neue, noch ernstzunehmendere Gegner und eine Landschaft, deren einstmalig sattes Grün nun unter einer dicken Schneedecke schlummert, bleibt also auch beim Spielprinzip alles beim alten: In 25 neugestalteten Levels hortet Ihr soviel Mana wie möglich. Diese ma-

gische Energie findet Ihr in Form von Energiekugeln verschiedener Größe vor, die von zerstörten Gegnern freigegeben werden. Die in ihrer ursprünglichen Form goldenen Manakugeln müssen nun von Euch mit einem Farbzauber in Eure spezifische Spielerfarbe umgefärbt werden. Der Haken bei der Sache ist, daß die mit Euch konkurrierenden Teppichmagier (bis zu sieben an der Zahl) ihrerseits ebenfalls kräftig umfärben und Euch nebenbei noch mit Zaubergeschossen beharken. Fremde Manakugeln lassen sich zwar wieder umwandeln, doch jetzt muß auch daran gedacht werden, das Zeug in Sicherheit zu



Alles wie gehabt: Neu ist lediglich einer der zielsuchenden Zauber

Wer sich dieser zwei Zauber bemächtigen will, muß erst mit den im Tümpel hausenden Monstern terfig werden.



Daß sich im Teppichgewerbe nicht nur mit Kinderarbeit ein schönes Taschengeld verdienen läßt, weiß Oberknüpfer und Bullfrog-Haupt Peter Molyneux schon lange. Ein erfolgreiches Programm braucht eine Daten-

disk, keine Frage. Schade, daß sich bis auf lediglich eine neue Magie das Zaubersprüche-klopfen auf alte Kunststücke beschränkt. "Neu" ist allerdings der stark hochgeschraubte Schwierigkeitsgrad, der nur ausgebufften Carpet-Profis eine reelle Chance läßt. Der wiesel-

flinke Computergegner läßt Euch keine Verschnaufpause, um das neue Gewand der Eislandschaften in "Hidden Worlds" etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Trotz fehlender Verbesserungen bleibt der überragende Leistungstandard des Hauptprogrammes auch hier unangekratzt: Innovative Programmiertechnik gepaart mit einer dynamisch ansteigenden, ausgeklügelten Spielidee.

bringen. Diese Aufgabe übernehmen Fesselballons in den Spielerfarben, die selbstständig zu allen für sie auffindbaren Manakugeln der richtigen Färbung fliegen und diese in ihren Frachtkorb aufsaugen. Abgeliefert wird in Eurem Stammschloß, einer Art überdimensionalem befestigtem Manaspeicher, dessen Wehrhaftigkeit allerdings bei dauerhaftem Beschuß abnimmt. Die Zauberformeln, die Ihr zum Aufbau Eures Schlosses, zu dessen Verteidigung und zum Erreichen der Spielziele benötigt, müssen erst in den Leveln

ausfindig gemacht werden. Wie das Hauptprogramm, in dessen Besitz Ihr bereits sein müßt, wenn Ihr die Hidden Worlds bezwingen wollt, könnt Ihr das Spiel bei vorhandener Rechnerpower wahlweise auch in Super-VGA genießen. Auf der abschaltbaren Statusleiste über dem dreidimensionalen Geschehen befinden sich alle wichtigen Anzeigen des "Flugteppichsimulators", der sich mit den F-Tasten auf jede Rechnerleistung feinabstimmen läßt.



Grafik: 88 % Sound: 79 %

90%



Da habt Ihr dem Ballon des Gegners gerade nochmal eine Manakugel in der Lutt entrissen



Die zunächst gotdenen Energiekugeln müssen aut Eure Spielerfarbe umgefärbt werden



Burgen und Gebäude werden ott vom Gefolge des Feindes bewacht



# Feel The Power of Multimedia.

Erleben Sie Multimedia! Aztech bietet Ilinen qualitativ hochwertige und leistungsstarke Produkte für Ihren Multimedia Einsatz.

#### AZTECH SOUND KARTEN - HÖRBAR GUT!

Ob Einsteiger oder professioneller Anwender von Multimedia, wir haben die richtige Soundkarte für Ihren Bedarf, z.B. die *NOVA 16 Extra*, eine preisgünstige 16 Bit Soundkarte mit einem phantastischen Klang, CD-Qualität und mit Erweiterungsmöglichkeit auf Wave Table Synthese.

Ein galaktischer PC Sound bietet die *WaveRider 32*+, eine 16 Bit Sound Karte mit 32-Stimmen Wave Table Synthese. Diese Karte bietet Ihnen die klanggetreue Wiedergabe von 128 Instrumentenklängen und 69

Drum Sound Effekten. Ein wesentlicher Vorteil hierbei ist die Erweiterungsmöglichkeit auf SRS (Sound Retrieval System), einem dreidimen-

sionalen Klang.

Sound Gala

#### Sound Galaxy Multimedia Upgrade Kits das einzigartige Erlebnis!

Aztech bietet viele Möglichkeiten, um auch aus Ihrem PC ein Multimediaerlebnis zu machen. Unsere Upgrade Kits werden mit der Nova 16 Soundkarte, einem Double Speed CD-ROM Laufwerk und CD-Titeln wie Outpost, New Grolier Encyclopedia, MegaRace und anderen geliefert.

Das Personal CD-ROM System *Explorer* bietet Ihnen noch mehr! Dieses Kit ist mit einem <u>externen D</u>ouble Speed CD ROM Laufwerk ausgestattet, bietet einen 16 Bit Multimedia Sound und Wave Table Synthese sowie ein erstaunliches Softwarepaket. Die Installation? – Ganz einfach! Kabel einstecken, Software installieren, und los gehts!

Der Explorer ist die momentan einzige "Phug an Play" Lösung auf dem Multimedia Markt!

#### GRENZENLOSE MULTIMEDIA-ANWENDUNG MIT AZTECH VIDEO

Suchen Sie für Ihre Präsentationen, Schulungen oder andere Veranstaltungen leistungsfähige Videoprodukte? – Dann ist das Video Galaxy genau das Richtige für Sie. Diese Karte bietet Ihnen eine VGA-Auflösung mit bis zu 16,7 Millionen Farben, Multiple-Source Audio, Video Capture, und ist ebenfalls standardmäßig mit einem Fernsehempfänger ausgestattet.

Erleben Sie die einzigartige Technologie! *Aztech* ist mehr als nur Multimedia – Es ist "full power multimedia".



▶Info-Nr. 236

Hauptsitz: AZTECH SYSTEMS LTD 31 Ubl Road 1, Aztech Building, Singapore 1440. Tel: (65) 741-7211 Fax: (65) 741-8678/9 Tix: RS 36560 AZTECH Deutsche Niederlassung: AZTECH SYSTEMS GmbH World Trade Center, Birkenstrasse 15, 28195 Bremen, Federal Republic of Germany. Tel: (0421) 169-0843 Fax: (0421) 169-0845 Authorisierter Olstributor für Oeutschland: INGRAM MICRO GmbH Tel: 0 89/60 80 10 Fax: 0 89/60 80 11 90 J & W COMPUTER GmbH
Tel: (06142) 942-0
Fex: (06142) 942-249
ACTEBIS
COMPUTERHANDELS GmbH
Tel: (02921) 99-0
Fax: (02921) 99-2809

Gesellschaftsfähig

# Die total verrückte Rallye





Die Übersichtskarte darf jeder Spieler "kostenlos" aufrufen und sich über die Zielstadt sowie Konkurrenten Infromieren



Einkaufsbummel: Mit dem nötigen Kleingeld kauft Ihr Euch in Städten Immobilien, deren Mieten monatlich abgerechnet werden

nd hier ist es: Das wohl erste Gesellschaftsspiel, das nur auf Computern zu spielen ist und das allein nicht halb soviel Spaß macht wie mit sechs besten Freunden vor dem heimischen Rechner. Blue Bytes Die total verrückte Rallye schickt sich als erster Vertreter an, eine Marktlücke zu erobern, die bisher nur als Spielwiese doofer Umsetzungen bekannter Brett-Gesellschaftsspiele ausgenützt wurde.

In der Total verrückten Rallye steigt Ihr nun mit wahlweise sieben menschlichen oder computerisierten Mitspielern in schicke Oldtimer, mit denen Ihr in Europa und Nordafrika um die Wette rast. Zu Beginn des Spiels wird die Zielstadt ausgelost und los geht's. Wer zuerst ankommt, kassiert kräftig ab und hat eine Runde gewonnen. Dann wird die nächste Stadt ausgelost und so weiter und so fort. Habt Ihr alle Etappen durchgespielt, wartet die große Masterrallye auf die abgehetzten Spieler. Gewonnen hat am Ende der Spieler, der das größte Vermögen anhäufen konnte.

Natürlich spielt Ihr, wie es sich gehört, zugweise. Jeder Spieler würfelt an einem einarmigen Banditen eine Zahl zwischen eins und sechs und darf je nach gewürfelter Zahl über

die Straßen Europas ziehen. Überquert Ihr ein Meer, verwandelt sich Euer Auto in einen zünftigen Doppeldecker, mit dem Wasserstraßen und Seen überwunden werden. Jedes Feld, auf das Ihr zieht, hat seine eigene Funktion. Bleibt Ihr auf roten Feldem stehen, gibt's Geldabzug, grüne Felder bringen hingegen Kohle und auf gelben Feldem gewinnt Ihr eine Ereigniskarte, welche auf blauen auch gekauft werden darf. Die Ereigniskarten spielen in der Total verrückten Rallye natürlich eine herausragende Bedeutung, denn mit ihnen können Mitspieler zur Weißglut gebracht und bei richtigem Einsatz das eigene Konto gehörig aufgepeppt werden. So gibt es Karten, die Euch vor Naturkatastrophen

schützen, die Euch bis zu fünf "Würfelrollen" gleichzeitig gewähren (die Würfelzahlen werden addiert) oder Grundstücke zu Vorzugspreisen anbieten. Grundstücke sind natürlich die Anlageobjekte schlechthin. Bleibt Euer Wä-gelchen auf einer Stadt stehen, könnt Ihr dort verschieden teure Grundstücke mit entsprechenden Mieteinnahmen kaufen, die nicht nur Eure Pension, sondern vor allem Euer Überleben sichern. Und dann ist da noch Dr. Drago, ein finsterer Immobilienmakler, der sich immer an die Fersen desjenigen Spielers heftet, der bei Etappenschluß am weitesten von der Zielstadt entfernt ist und dann In jeder Runde auf irgendeine sinnlose Art und Weise Euer Geld verplempert.

Da ist sie wieder, des Redakteurs Zwickmühle: Ist "Die total verrückte Rallye" ein tolles Spiel, weil sie des nachts mit guten Freunden unmöglich viel Spielspaß bietet, oder ist die Rallye ein Langweiler, weil allein nicht

halb soviel Spaß im Würfeln liegt und man niemanden so richtig verärgem kann? Technisch äußerst kompetent umgesetzt, spielt sich das computerisierte Brettspiel unter Windows mit Freunden, einigen Tüten Chips und genügend Flaschen Orangensaft (oder ähnlichem) äußerst flüssig. Besonders die unheimliche

Menge an Ereigniskarten und die riesige Anzahl verschiedener Taktiken, um seine Kumpels reinzulegen, spornt an. Der Kampf um Dr. Drago gegen einige Mitspieler schlägt spaßtechnisch so manches konventionelle Brettgewürfel. So bezieht sich unsere Wertung auch hauptsächlich auf die in Gemeinschaft gespielte "Total verrückte Rallye". Einzelgänger sollten die Finger von diesem Produkt lassen.



Der Sieg ist ihm fast sicher: Wird die Fünfer-Rollen-Karte zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, steckt der Etappensieg schon fast in Eurer Tasche

Mit der richtigen Karte seid Ihr ihn jedoch schnell los. Ist diese nicht vorhanden, müßt ihr lediglich einen anderen Spieler überholen und schon hängt Drago an dessen Ferse. Doch Vorsicht, zieht dieser Spieler in der nächsten Runde wieder an Euch vorbei, gibt's Doc Drago wieder gratis dazu. Unfairerweise gibt's Drago auch noch in drei Härtestufen, in denen er verschieden viel Geld verplempert. Netterweise wird der ersten Auflage des Spiels ein Joypad mit langem Kabel beigelegt, das den abendlichen Spielspaß vervielfacht.



Endlich im Ziel: Für einen Etappensieg gibt's ein tolles Preisgeld



Naturkatastrophal: Kurz vor der Zielstadt schneit die Straße leider eine...



...und der Callo waren Sieg und 200000 Mäuse sicher, bis sie vor der Schneewehe stand

Versandkosten frei





Wer abtaucht, wenn's um Leistung geht, kommt nie zum Zug. Beim Sportabzeichen beweist man sein Können! Das Faltblatt "Sportabzeichen - erleben was ich kann" mit der Übersicht der geforderten Leistungen und die Broschüre "Im Verein ist Sport am schönsten" gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

Deutscher Sportbund



SPORT-BULLY

## ünche Munich-Software-Center

Computerspiele Verleih Verkauf Versand Friedrichshafenerstr. 9, 81243 München Am Bahnhof Westkreuz S5 S6

Bestellhotline: 089/8205520

Versandpreisliste Auszug

S.NES			Mega Drive			3-DO Panasor	nle	
Int. Superstar Soccer	dt	109	Clayfighter	dt	119 -	Myst	us	119
NBA Jam tournament	dt	139	Demolution Man	dt	110	Quarantine	us	109 -
Star Gate*	dt	139	Elite*	đt	99	Real Pinball	PAL	89
Top Gear 3000	dt	124	NBA Jam Turn	đt	119	Star Blade	PAL	99
True Lies	dt	139	Road Rash 3	đt	99	Shock Wave II	us	80
Kid Clown in C.C.	dt	119	Schlümpfe	đt	99	Magic Carpet	US	99
Falal Fury Special	dt	139	Stargate	dt	124	Wing Commander	3°dt	99
Looney Tunes ACME	dt	139 -	True Lies	ďί	124 -	Theme Park	dt	99
Operation Starfish	dt	119 -	Ristar	dŧ	110	Orion off Road	US	99
Turbo Toons	dt	119 -	The Story of Thor	đŧ	129.~	Demolution Man	US	99
Wano's Wood	dt	89	Asterix 2	đt	119 -	Return of Fire	ยร	99
Jaquar			NEO GEO					
Sensible Soccer		129 -	Supersidekicks 2		99 -	Sony PSX und	d Spie	ele
Syndicate		129	NAM 1975		99,-	auf Anfrage!	,	
Theme Park		129	Sengoku		99 -	Sonderangeb	ote fü	г:
Cannon Fodder		129	Sengoku 2		99	S.NES		
Dragon Bruce Lee		99	Samurai Showdown 2		139	Mega Drive		
Zool 2		99	World Heros 2 Jet		129	bis zu DM 50.	_	
Bubsy		99	Battle Volleyball		139	auf Anfrage		
Iron Soldier		109	3 Count Bount		119	Zubehör und S	piele	
Kasumi Ninja		119	Aerofighters		139	für alle gängige		
Alien vs Predator		99 -	Ninia Combat		119.~	Systeme lieferb		
3			Pulstar 232 M-Bit		139	,		
Versandkosten 7 zzgl. Nachnahme			Mil * gekennzeichnete S waren bei Drucklegung r			Ladenpreise vanier NEU NEU NEU NI	EU NEU	NEU
ab 300 DM			heferbari			Manga VIDEOS Le	inen	

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

und Kaufen!

Tequila Sunrise

# Alliance



Links:
Auf dem
taktischen
Kampfbildschirm agiert
Ihr in einer
Perspektive von
schräg oben

Unten: das Team aut einen Blick





Aut der Landkarte von Metavira verteilt Ihr Eure Wachen und heuert einheimische Tappers an

etavira ist eine so süße Südseeinsel, daß der Tourismus schon längst Einzug gehalten hätte, wäre da nicht ein Phänomen, das sie unglaublich kostbar macht. Allein aut dieser Insel wachsen die sogenannten Fellow-Bäume, deren Saft ein unglaublich kostbares und natürlich seltenes medizinisches Heilmittel darstellt. Jack und Brenda Richards rafften sich vor Jahren in Zusammenarbeit mit dem Wissenschaftler Lucas Santino auf, diesen Baumsaft zu erforschen. Als die medizinische Bedeutung klar wurde, und Santino das große Geld schupperte, versammelte dieser ein Grüppchen Terroristen um sich und kidnappte einfach die gesamte Insel mit allen Fellow-Bäumen - bis auf ein kleines Eckchen, in dem immer noch Jack und Tochter Brenda die Stellung halten. Natürlich sieht Santino nur die

Kohle und denkt nicht an die vielen tausend leidenden Menschen, die auf den begehrten Satt warten. Hier kommt Ihr nun ins Spiel, denn Ihr werdet von Jack Richards angeheuert, dem Übel endlich ein Ende zu

bereiten und die Insel mit ihren 60 Sektoren zu befreien. Dazu müßt Ihr Euch zu Beginn die passenden Mannen aussuchen, wobei Ihr Euch aus 60 vorgegebenen Charakteren bis zu acht aussuchen könnt.



Aut dem Inventory-Bildschirm stattet Ihr jede einzelne Körperposition Eures Söldners mit allen erdenklichen Ausrüstungsgegenständen aus

Natürlich weisen alle Charaktere ihre eigene Lebensgeschichte auf und besitzen acht Eigenschaften, die wie gehabt variieren. So sind besonders gute Schützen dabei, tolle Mechaniker, Sprengstoffexperten oder bewährte Mediziner. Jeder Charakter erwartet von Euch jedoch auch täglich seinen Sold, der zwischen 60 und 12000 Dollar variiert. Die besten Kämpfer denken zudem antangs gar nicht daran, einen Vertrag mit Euch zu unterschreiben, denn Ihr seid angeblich viel zu unerfahren.

Habt Ihr acht Kollegen beisammen, geht's ins Kampfgebiet, wobei Euer Handeln tageweise abgerechnet wird. Ziel ist es, alle Sektoren aus Santinos Händen zu befreien und sämtliche Gegner in diesen zu



lvan spricht in tremder Zunge, gehört aber zu den Top-Leuten



Sehen Eure Leute einen Feind, flüstern sie Euch dessen Standort umgehend zu



Der Schußwechsel zwischen den belden Parteien geschieht rundenweise



Voll erwischt: Mit dem verwehenden Pulverdampf schwindet das Leben des Feindes

Lauern aut den kleinen Inseln noch Feinde? Die Sektoren-Übersichtskarte hilft Euch beim taktisch geschickten Vorgehen.





aus und nehmt eines der an-

grenzenden Feindgebiete in

Angriff, Dabei seht Ihr das Spielfeld aus der Vogelperspektive, und Eure Mannen werden ähnlich wie die Soldaten in UFO via Zeiteinheiten gesteuert. Ob Schuß, Hinhocken, Schleichen oder Lau-

fen - alle Aktionen kosten Zeit-

einheiten, deren Menge von

der Gesundheit und der Agilität Eures jeweilig angewählten

Söldners abhängt. So werden Eure Leute jede Deckung nut-

zend zugweise durch den jeweiligen Sektor geführt. Natür-

lich erwarten Euch nicht nur

Gegner, sondern auch andere Hindernisse: So müssen Mi-

nen bei Bedarf vorher aufge-

Hire or Fire? Neben den Fähigkeiten der 60 Söldner sind vor allem deren Gehaltsvorstellungen zu beachten.

Ihr könnt Minen ausbuddeln,

beseitigen. Habt Ihr einen Sekspürt, Stolperdrähte möglichst tor befreit, werden Eingeboreentschärft, verschlossene Tüne angeheuert. Sie müssen ren geknackt oder die nötigen die dort befindlichen Bäume Schlüssel gefunden werden. entsaften und die Sektoren be-Hinter den Türen warten diverwachen, denn Santinos Mänse Möbel oder einfache Kisten. ner schlagen gern zu, wenn ihr die meist Gegenstände enthalgrad nicht zu Hause seid. Der ten. Habt Ihr einen Sektor be-Saft aus den Bäumen wird nun freit, schaltet das Spiel autoraffiniert, verkauft, und der Ermatisch in einen Echtzeitmolös kommt Euch zugute. dus um, in dem Ihr so viel und Am Beginn Eures Tages so lange durch den Sektor lausucht Ihr Euch den Startsektor ten könnt, wie es Euch gefällt.

ren autsprengen oder nach versteckten Kisten suchen. Dabei dürft Ihr Eure Leute Rollenspiel-like mit Ausrüstungsgegenständen "zumüllen", wobei Ihr im Laufe des Spiels ständig bessere Waffen, Westen oder Granaten findet. Nach dem Motto "Selbst ist der Mann" modifiziert Ihr sogar eigene Waffen oder baut Euch Molotovcocktails. Habt Ihr einen Tag beendet, liegt es an Euch, ob Ihr am nächsten Tag alle Leute mitnehmen wollt,

Langsam wird die Verlagsleitung bissig: Legte vor einigen Wochen noch X-COM die Redaktion für einige

Zeit lahm, ist es heute Jagged Alliance. Die Wizardry-

Trotz eine Strategie-Schlacht auf die Beine

gestellt, die es in sich hat. So macht es wieder

genauso viel Freude, die eigenen Söldner UFO-

like durch die Sektoren zu manövrieren und der

eigenen Kampftaktik freien Lauf zu lassen. Der

enthaltene Mini-Wirtschaftsteil sorgt für Span-

nung und spomt an, mit den zahllosen Gegen-

Mannen von Sir Tech haben allen Unkenrufen zum

ständen wird adventure-mäßig herumprobiert, und die eigenen Leute emten em Tagesende je nach Leistung Experience-Points und verbessem sich in ihren Eigenschaften, was die Motivation noch höher treibt. Doch auch in Sachen Präsentation hat Jagged Alliance einen langen Atem: Die Grefik ist zweckmäßig schnörkellos, die Animationen der Söldner sind perfekt, und der Sound setzt dem

Ganzen die Krone auf. Nicht nur, daß atmosphärische Soundeffekte

jederorts für Gänsehäute sorgen, nein, die Sprachausgabe schlägt

Stimme, ein eigenes Satz-Repertoire und Russe Ivan spricht sogar

in akzentfreiem Russisch, wobei die Untertitel in feinem Kyrillisch

dargestellt werden. Kurzum: An Jagged Alliience stimmt einfach

alles, Ein Spiel, des nicht nur UFO-Fans gefällt, sondem ellen

Strategie-Freunden unerhört viel Spaß machen wird.

dem Faß den Boden aus. Jeder der 60 Söldner hat eine eigene

oder ob Ihr sie im Camp trainieren, rasten, Items reparieren oder sie von einem Doc heilen lassen wollt.

Gespeichert werden kann in Jagged Alliance eigentlich jederzeit, nur während der eigentlichen Missionen in Feindsektoren haben Eure Leute viel zu viel zu tun, um einen simplen Spielstand aut die teste Scheibe zu schreiben. Das heißt, im eigentlichen Kampfgeschehen darf leider nicht gespeichert werden.

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:

Sir Tech

Strategie

einstellhar

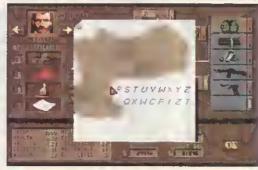
keine

Gegenstände aufsammeln, Tü-

Jeder Gegenstand besitzt einen Erhaltungsgrad (rote Skala)



Mit dem nötigen Sprengstottskill und ausgebuddelten Minen läßt sich so einiges anstellen



Knackt Ihr den Code, seid Ihr tortan in der Lage, Santinos Geheimbotschaften zu entzittern



6/95

99

WC-Commander (Battle Isle Edition)

# Inordinate Desire

Is Befehishaber der "Marine Landing Force", einer militärischen Einsatztruppe der fernen Zukunft, habt ihr alle Hände voll zu tun: Eure Regierung liegt im Clinch mit Proxima, einer gegnenschen Macht des Universums, die Eure Handelsrouten zu den neuen Welten kontrollieren will.

An Bord des gewaltigen Raumträgers "Connole Bay" habt Ihr die oberste Befehlsgewalt und fällt wichtige Entscheidungen. Sogleich begebt

> Frech geklaut, doch schlecht kopiert: das

umständliche

Taktieren aut dem

Kampfbildschirm

Ihr Euch mit Eurem handlichen Raumgleiter zum Krisenherd bei Spring-Punkt Alpha. Auf dem dort erscheinenden Strategiebildschirm in Vogelperspektive agiert und kämpft Ihr mit Euren Truppen zugweise und nach Aktionspunkten, die ie nach Einheit variieren. Ihr entscheidet, ob Eure Söldner sich mit den ihnen zur Verfügung stehenden Aktionspunkten fortbewegen oder angreifen sollen. Habt Ihr sämtliche Züge auf der Planeten-

Black Legend wollte das Beste aus beiden Welten und hat im Endeffekt doch nur einen schlechten Witz gelandet: Die Haupterkennungsmerkmale und wesentlichen Spielelemente der beiden Klassiker "Wing Commander"

> und "Battle Isle" wurden hier zu einem übelschmeckenden Eintopf vermengt, dem es nicht nur an der Erfolgswürze der Meisterköche Roberts und Blue Byte mangelt. Im Cockpit der "Inordinate Desire"-Fighter trudelt Ihr grafisch und spielerisch noch nicht einmal halb so opu-

lent wie im verjährten ersten Teil der Kilrathi-Saga durch den Raum, die stark "Battle Isle"-orientierten Strategiebildschirme auf den Planeten lassen das Mühlheimer Original im Vergleich wie einen Preisträger der diesjährigen Imagina aussehen. Wer so rotzfrech und eigentlich risikoarm kopiert und es dabei noch nicht einmal schafft, die Qualität der Originale wenigstens ansetzweise ins Plagiat zu retten, dem schallt unser "Hilfe"-Ruf ins Ohr. Daß die beiden Ex-Blue-Bytler Piasecki und Bee, die der deutschen Black Legend-Vertretung vorstehen, nun die Köpfe für dieses Produkt hinhalten müssen, ist die Ironie des Schicksals. Die können nämlich nix dafür: "Inordinate Desire" hat das englische Programmierteam "Virtual Arts" ohne den Einfluß der beiden im Alleingang verbrochen.

Ausverkauft! Euer Budget muß für die Zusammenstellung einer guten Truppe gut eingeteilt werden



behaupten können. Die Missl-

onsziele beschränken sich

meist auf das Einnehmen von

Feindbasen und Munitionsla-

gern. Für zerstörte Panzer und

gefallene Soldaten könnt Ihr

vom Mutterschiff aus gezielt

Nachschub anfordern, die da-

zu nötigen Geldeinheiten vor-

ausgesetzt. Die zur Verfügung

stehenden Mittel richten sich

dabei nach Euren strategi-

schen Erfolgen. Aus drei Jä-

gerklassen könnt Ihr unter der

Zuweisung von Piloten Luft-

unterstützungsgeschwader zu-

sammenstellen, die dann auf

Anforderung aktiv in das Kampfgeschehen eingreifen

können. Skills und Eigenschaf-

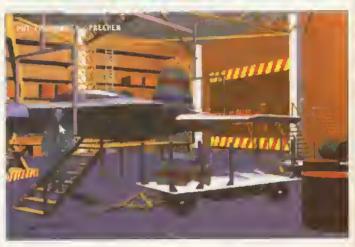
ten der Piloten sind leicht

unterschiedlich, die persön-

lichen Veranlagungen lassen

Links: Guten Tag, Herr Wing Commander. Wollen Sie mein Flügelmann sein?

Unten: Gegen Frau Lynn ist diese Mechanikerin eine recht farblose Gestalt



sich in Gesprächen unter vier oberfläche getätigt, begebt Ihr Euch zurück zum Mutterschiff Augen an der Bar des Raumund beendet den Spieltag. trägers feststellen. Habt Ihr Pech, kommt es vor Jetzt erst seht Ihr, wie Eure Beendigung des Tages zu Truppen den von Euch vorher einem Angriff Proximas auf festgelegten Befehlen folgen und ob sie sich auf dem Schlachtfeld gegen den Feind Euer Mutterschiff. Zur Verteidi-

gung springt Ihr ins Cockpit eines Fighters, der im dreidimensionalen Weltenraum à la Wing Commander den Angreifer in die Flucht zu schlagen versucht.

Getestet aut Gateway 2000 P5-90 Hersteller:

Black Legend

Strategie/ Action

Besonderheiten: benötigt 614 KB Speicherl

120 DM

Grafik: VGA Sound: Adlib, Soundblaster

Festplatte: 10 MByte Prozessor: 386er RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 29 %



Aut diesem Bildschirm stellt Ihr Eure Abtangjägertruppe zusammen

ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION ZU ENTSCHEIDEN WAR NOCH NIE EINFACH!

# 1861 Amerika 1865

SIE ENTSCHEIDEN ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION



#### AUFBAU

HIRE ALFGABE, REKRI THEREN SIE TREPPEN, BILDEN SIE ARMEEN AUS, SCHÜTZEN SIE SICH DURCH BEFESTIGENGEN END BLOCKADEN, AFCH DAS SCHIENENNETZ IST IN SCHLECHTEM ZUSTAND,...

#### DATENBANK

HIER ERHALTEN SIE ALLE INFORMATIONEN, DIE SIE BENOTIGEN, LERNEN SIE GENERALE KENNEN, INFORMIEREN SIE SICH I BER WAFFEN, I NO ERKINDEN SIE DIE GESCHICHTE.

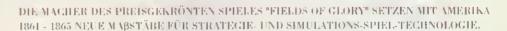
#### KOMMANDOZENTRALE

ERNENNEN, BEFÖRDERN ODER ENTMACHTEN SIE HISTORISCHE GENERÄLE, BESTIMMEN SIE DIE TRIPPENALESTELLING UND - STARKE, VERWIRKLIGHEN SIE HIRE TAKTIKEN UND STRATEGIEN IN ECHTZEIT.

#### KAMPE

KAMPFEN SIE MIT IMMAIDUELLEN ARTHLERIE-, KAVALLERIE- 1 AND INFANTERIE-EINHEITEN AUF EINER 3D LANDKARTE - ALLES IN ECHTZEIT.

ZU WASSER - DAS IST HIRK Entscheidung



MIT AMERIKA 1861 - 1865 KÖNNEN SIE JEDE GROßE SCHLACHT I NO JEDEN FELDZUG PLANEN UND REALISIEREN. FÜHREN SIE DEN NORDEN ODER SÜDEN DURCH DIE VIER "BLUTIGEN" JAHRE, DIE DIE STÄRKSTE NATION DER WELT FORMTEN - IM 1 - ODER 2-SPIELER-MODUS ÜBER SERIELLE VERBINDUNG. MODEM ODER NETZWERK,

ALLES 1ST WIRKLICHKEIT, DIE ZEIT RENNT.,

AMERIKA 1861 - 1865 - IHRE STRATEGIE ENTSCHEIDET.

PC CD-ROM

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON





Gomico Unterhaltungssoft u., hardwere Vertriebs GmbH. Am Südpark 12., 65451, Kelsterbach Telelon: 08107 930-100 Telelex: Verkeuf: 08107 830-180., PR/Marketing: 06107 930-170., Seschöftsleitung: 08107 930-120 Die Brücke von Arnheim

# The Pure Wargame



Der Krieg als Sandkastensimulation: Links wird uns gerade kräftig eingeheizt

aum ein Schlachtfeld, das von den Strategiespezialisten Quantum Quality Productions aus Flemington, New Jersey, nicht spieltechnisch hearheitet wurde. Besonders die Zeit des Zweiten Weltkrieges ist so ergiebig, daß selbst die Jungs von QQP noch den einen oder anderen interessanten Schauplatz finden, auf dem man zwei Armeen aufeinanderrasseln lassen kann. In The Pure Wargame werden wir kreuz und quer durch Europa geschickt, um wahlweise bei der Eroberung von Sizilien, der berühmt-berüchtigten Operation Market Garden oder dem D-Day Partei zu ergreifen, Doch auch Rußland, England und Kreta fordern den Strategen in uns, wobei besonders die Operation Seelöwe einen ausgeprägten "Was-wäre-wenn"-Charakter hat.

Im Einstiegsmenü werden die Bedingungen eingestellt, unter denen Ihr spielen möchtet. Wer geme ohne sichtbares Hex-Gitter seine Truppen bewegen möchte, kann dies hier ebenso einstellen wie die Wetterbedingungen (Zufall oder Historisch), die Darstellungsweise der Einheiten (Symbol oder Icon) oder die Genauig-

keit, in der Luftlandetruppen zu Beginn dem Feind auf den Pelz rücken. Über die Option Games Rank könnt Ihr auch einstellen, ob Ihr als Private, Corporal, Sergeant, Major oder General spielen möchtet.

Dabei legt QQP Wert auf die Feststellung, daß es sich dabei nicht um eine Einteilung in Schwierigkeitsgrade handelt, sondern nur verschiedene Variationen eines Gefechts bezeichnet werden. In einer Schlacht, deren Ausgang historisch belegt ist, werden durch diese Einstellungen Qualitäten der Verlierer und Gewinner besonders betont. Ein Beispiel: Die Schlacht um die Brücke von Arnheim ist unter der Einstellung General historisch korrekt wiedergegeben, was die Stärke und Verteilung der Einheiten betrifft. Bei der Einstellung Private wird die Armee der Verlierer, in dem Fali die der Briten, unverhältnismäßig stark.

Da man aber bei *The Pure* Wargame nach Belieben die Seiten wechseln kann, bieten sich Euch hier alle nur erdenklichen Kombinationen in Sachen Stärke und historischer Detailtreue an – alles in allem 80 verschiedene Wege, wie



Was gehörf zu wem: Hier können wir sehen, wieviel wir erobert haben

man gewinnen und verlieren kann. Habt Ihr schließlich ein Szenario ausgewählt, geht es darum, die Truppen in eine günstige Ausgangsposition zu bringen. Klickt Ihr mit der rechten Maustaste eine eigene Einheit an, so ist sie rot umrandet.

Über eine Menüleiste am rechten Rand könnt Ihr Euch ein Bild von der Stärke, der Moral, der Bewaffnung und ganz wichtig - der Bewegungseinheiten machen. Diese Bewegungseinheiten lassen sich durch den Befehl "March" noch erhöhen, was aber wiederum den ausgewählten Trupp schneller ermüden läßt. "Attack" erhöht die Angriffsrate Eurer Soldaten um einige Punkte, was in bestimmten Situationen entscheidend sein kann. Man sollte sich also vorher genau anschauen, wem man Feuer unter dem Hintern zu machen gedenkt. Für Verteidungsstellungen bieten sich zwei Befehle an: Mit "Defend Area" habt Ihr Euch nicht so tief eingegraben wie in "Entrenched", dafür verbleibt Euch aber noch ein Rest an Beweglichkeit, der bei bestimmten Angriffssituationen auch nicht zu verachten ist. Bewegt und angegriffen wird im Zugsystem, wobei jede "erschöpfte" Einheit mit einem roten Punkt gekennzeichnet wird. Die Steuerung erfolgt über neunzig Prozent mit der Maus, wobei mit der rechten Maustatste die Verbände angewählt und mit der linken Taste zum Zielort manövriert werden. Wem die diversen Hotkeys lieber sind, kann natürlich auch diese benutzen.

CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90
Harsteller:

QQP Genre: Strategie

Schwieri keits rad einstellbar Besonderheiten

> Zirka-Preis: 90 DM

Grafik: VGA Sound: Gravis Ultrasound, Soundblaster Fesiplatta: 5,1 MByte Prozessor: 386er RAM-Bedarf: 4 MByte

Grafik: 54 %

Steuerung:

Tastatur, Maus

**69%** 

Sound: 52 %

enttäuscht werd wie ob Schlad Strateg Game Menge Die Re wird ni das Scrollen geht ein paar i der Konsument über ein gru

Viele Strategiespiele dieser Art werden sich mit SSI's Panzer General messen lassen müssen. Wer aber The Pure Wargame eine Chance geben will, der wird nicht enttäuscht werden. Grafisch zwar nicht so ansprechend wie oben erwähnter Genre-Primus, bietet diese

wie oben erwähnter Genre-Primus, bietet diese Schlachtensammlung eigentlich alles, was der Strategiefreak gerne hätte: durchdachtes Gamedesign, taktischen Anspruch und jede Menge Abwechslung. Einziges Manko: Die Reichweite der zu ziehenden Einheiten wird nicht auf den Hex-Feldem angezeigt und

das Scrollen geht ein paar Takte zu langsam. Ansonsten darf sich der Konsument über ein grundsolides Strategiespiel freuen.



Vorher: Noch erfreut sich unsere Einheit bester Gesundheit...



Nachher: Ist der Angrift gelaufen, dürfen wir sehen, was wir angerichtet haben

# POWERPLUS - MEHR SUPERACTION ZUM SUPERPREIS!

POWERPLUS

VON

ACE OF TOSE







Alles schon mei gesehen? Alles schon mai eusproblert? Vergessen Sie's!

Denn jetzt gibt es etwas Brandneues von Powerplus: drei echte
Klassiker - entwickeit von den schlauen Köpfen bei MicroProse.

Komplexe Strategiespiele und anspruchsvoile Simulationen verlangen
Ihnen alles ab, und die brillanten Grafiken versetzen Sie durch ihre
Supereffekte und Wahnsinnsaction in eine andere Welt. Da sind
Köpfchen, gute Reflexe und stahlherte Nerven gefragt. Geid dagegen
brauchen Sie am allerwenigsten. Denn jedes dieser drei Spiele kostet

keine 50 mm s r ko!

Ein Muß für jede PowerPlus-Sammlung!

#### GENIALE SOFTWARE ZU WANNSINNSPREISEN

Powerplus ist ein Produkt von MicroProse Ltd. Vertrieb in Lizenz durch Digital Integretion Treding, Watchmoor Trede Centre, Watchmoor Road, Cemberley, Surrey, GU15 3AJ, GB. Tel.: +44 (0)1276 684959.

Und sie kämpfen doch

# Super Streetfighter 2 Turbo



Wieder dabei: Oberböser Vega tritt dieses Mal auch unter Euren Fittichen an



Hier hat Onkel Sagat ein Problem mit dem Indianer (links)

Er kämpft mit Köpfchen: Gegen Hawk hat Ryu nichts zu lachen

a endlich hat es mal jemand geschafft, den Prügelklassiker aus der Spielhalle, der schon seit Jahren auf dem Super Nintendo wahnsinnige Erfolge feiert, vernünftig für den PC umzusetzen. Da gab es zwar schon einmal ein Streetfighter 2 für PCs von Ocean, der jedoch fürchterlich zu spielen war, und Fans arg enttäuschte. Gametek hat sich

nun die Rechte für den letzten Part des Prügelspiels gesichert: Super Streetfighter 2 Turbo ist im Anrollen.

Wie gehabt, startet Ihr entweder allein oder gegen einen Kumpel die Prügelei. Dabei dürft Ihr Euch einen von 16 Schlägern aussuchen, wobei die Figuren des alten Originals, die Obermotze und einige Neuzugänge wie die niedliche Cammy, anwählbar sind. Gesteuert wird per Tastatur (unspannend), Joystick (spielbar) oder 6-Button-Pad (geil). Es gibt wieder je drei Fußtritte und Handschläge in verschiedenen Stärken, die mit der richtigen Bewegungskombination Hidden Moves und Extra-Schläge aus Eurem Charakter locken. Es muß natürlich nicht wieder betont werden, daß jeder Charakter seine eigenen Eigenschaften besitzt und entweder fett, kräftig, lahm oder schnell, sprungfreudig oder schwäch-



Amüsantes Intro: Britin Cammy zeigt Zunge

Endlich kommen PC-Schläger auch mal in den Genuß des Prügelklassikers schlechthin, der das Genre prägte. Gametek ist die PC-Umsetzung wirklich glänzend gelungen und präsentiert nicht nur grafisch einiges, sondem

auch soundtechnisch: Die Originalmusiken gibt es in feinstem CD-Sound und während der Kämpfe kommt Euer PC nicht ansatzweise ins Ruckeln. Spielensch ist "Super Streetfighter 2 Turbo" sicherlich der ganz große Hammer für Freunde des Genres und bietet dank unzähliger Special Moves und dem Zweispieler-Modus

endlos Motivation, verlangt aber auch ausdauernde Übungsstunden. Fans werden also nicht umhin kommen, sich die Prügelperle zu kaufen, Neueinsteiger könnten sich schnell langweilen und sollten deshalb probespielen.



Kampf der Klassiker: Ryu wird von Guile sauber auf die Matte gelegt



Wer die Wahl hat: Dieses Mal gibt's sechzehn Streetlighter

lich ist. Die optimale Mischung findet sich wieder im Japaner Ryu und in seinem etwas stärkeren Zwillingsbruder Ken. In der "Turbo"-Edition dürft Ihr neben dem Schwierigkeitsgrad jetzt auch die Geschwindigkeit des Spiels dreistufig einstellen, um so den Schwierigkeitsgrad weiter zu variieren.





## eschilperede Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(3.)	UFO - Enemy Unknow
2.	(1.)	Wing Commander 3
3.	(4.)	Tie Fighter
4.	(2.)	System Shock
5.	(neu)	Panzer General
6.	(6.)	Coionization
7.	(5.)	Creature Shock
8.	(neu)	Battie Isie 2
9.	(neu)	Little Big Adventure
10.	(neu)	Descent



**Guter Geschmack** setzt sich letztendlich durch: "U.F.O." fliegt im **Aufwind selnes** Nachfolgers "X-COM" mit

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### Die glücklichen Gewinner lauten:

Ausgabe 4/95:		
Michael Wilkens	Helgoland	CYBERIA
Torsten Hentschel	Kayna	OARK FORCES
Jens Schäfer	Sulzbach	MAGIC CARPET
Christian v. Mellenthin	Köln	OSA 2
Eike Manfred Belgardt	Krefeld	PANZER GENER
Ausgabe 5/95:		
Christian Ervenich	Brühl	NASCAR RACING
Sebastian Schultheiß	Tübingen	X-COM
Sebastian Ellering	Oülm <b>e</b> n	CYBERIA
Günter Rehorst	Kirchhain	PANZER GENERA

SA 2 NZER GENERAL SCAR RACING COM BERIA NZER GENERAL Weinheim LITTLE BIG ADVENTURE

Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun, Schillerstr, 22, 80336 München, Tel.: 089/591269

Heiko Oemes

## **USK-Freigabe**

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle) für welches Alter Ireigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

#### Spielename

Frontier First Encounters Oark Forces One Must Fall 2097 The Legend Of Myra Pyrotechnica Star Trek - Next Generation Flight Of The Amazone Queen Full Throttle Alien Olympics Hugo Superkarts 1942 Pacific Air War Gold

Super Streetfighter Wolf Slipstream 5000

#### Hersteller/Distributor

Gametek Softgold/Lucas Arts Romware/Epic Megagames Bomico Sony/Psygnosis Microprose Warner Interact./Renegade Softgold Mindscape **NBG** Virgin Microprose Gametek

#### Alterstreigabe

geeignet ab 12 Jahren nicht geeignet unter 18 Jahren geeignet ab 12 Jahren ohne Altersbeschränkung geeignet ab 6 Jahren geeignet ab 6 Jahren geeignet ab 6 Jahren geeignet ab 16 Jahren ohne Altersbeschränkung ohne Altersbeschränkung geeignet ab 6 Jahren ab 12 Jahren geeignet ab 12 Jahren

ohne Altersbeschränkung geeignet ab 12 Jahren



"Wing Commander 3" tut sein bestes. um seine Produktionskosten wieder reinzuspielen



Ist Euch Euer Geld nicht mehr wert? Der unsägliche "Hugo" aut Piatz 1i

#### Media Control Top 10 (CD-ROM)

Selling Points

Softgold

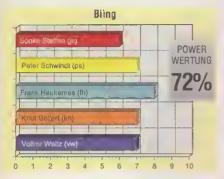
П			•	
	Platz	Vormonat	Name	
	1.	(1.)	Wing Commander 3	
ı	2.	(2.)	King's Quest 7	
	3.	(neu)	Panzer General	
	4.	(9.)	Aces Of The Deep	
	5.	(6.)	Rebel Assault	
	6.	(neu)	Alone In The Dark 3	
	7.	(3.)	Magic Carpet	
	8.	(neu)	System Shock	
	9.	(4.)	Cyberia	
	10.	(5.)	Little Big Adventure	

## Media Control Top 10 (Floppy)

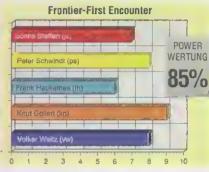
Platz	Vormonat	Name
1.	(neu)	Hugo
2.	(1.)	Der König der Löwen
3.	(3.)	Bundesliga Manager Hattrick
4.	(5.)	Sim City 2000
5.	(4.)	Hanse - Die Expedition
6.	(neu)	Panzer General
7.	(2.)	Aladdin
8.	(6.)	Aces Of The Deep
9.	(neu)	FIFA International Soccer
10.	(8.)	Colonization

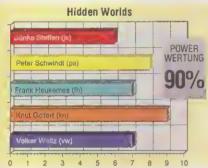
### Sechs Stühle, eine Meinung?

Die Balkendiagramme rechts neben den getesten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.





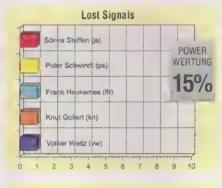


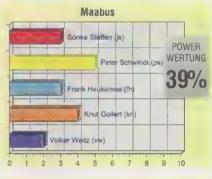


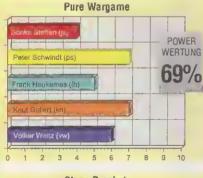


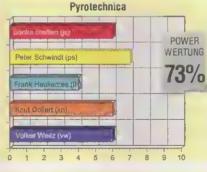


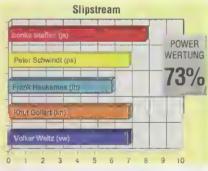






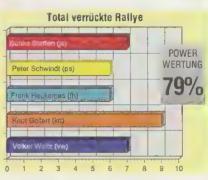


















# PRISONER OF ICE

- Das phantastische, interaktive Action-Adventure in Anlehnung an das Werk H.P. Lovecrafts!
- Erfahren Sie die Paradoxe der Zeit und lernen Sie Kreaturen kennen, die länger als der Mensch auf der Erde wandeln
- Unter dem ewigen Eis des Südpoles erwarten Sie kunstvoll gestaltete virtuelle Schauplätze
- 150 Szenarien sind zu erkunden, 40 verschiedenen Characteren können Sie im interaktiven Dialog begegnen
- Die über 60 000 Animationsphasen, erzeugt mit Rotoskopie und 3D-Technik, und das Rendering der Spielfiguren bieten eine Augenweide in VGA und SVGA
- Anrufen und informieren: Infoline 0190/36 20 40
   (1 Einheit = 12 sec.)









Erhältlich für IBM PC+Kompatible CD-ROM ab Mitte Mai 1995

Bereits seit einigen Wochen im Handel, aber von den Spielern bislang kaum beachtet ist eine Grafikkarte, die den Weg in die Zukunft der Computerspiele aufzeigt. Die MGA Impression gibt es mittlerweile in vielen Variationen, wir haben uns die Lite-Version angeschaut.

ereits vor einiger Zeit haben wir Euch auf die MGA Impressions aufmerksam gemacht, doch damals schlug vor allem der recht hohe Preis die Käufer vor den Latz. Mit der MGA Impressions Lite ist nun eine abgespeckte Version der Matrox-Karte im Handel, die schon für DM 649,-mit 2 MByte VRAM für PCI und VESA Local Bus zu bekommen ist. Die ansonsten recht "normal" flinke Karte bietet für







Ja, so sieht es wirklich aus: Oben ein Bild aus dem hübschen Sento, ganz links eine Szene aus Ice Hawk

diesen Preis jedoch etwas ganz eigenes. Dank des integrierten 3D-Chips beschleunigt die MGA Impressions 3D-Grafik ganz gewaltig und bietet unter DOS Unmengen Gouraud-geshadeter Polygone in 65000 Farben und in einer Auflösung von 640 x 480 ohne die Prozessorleistung dafür in Anspruch zu nehmen. Auf der zur Karte gehörigen CD namens Power Graphics: MGA 3D-SuperPack liegen auch gleich drei Spiele bei, die die Karte unterstützen. Bislang wird sie leider nur von diesen drei Spielen unterstützt, aber zukünftig soll die gesamte Spieleindustrie ihre Produkte auch für die MGA Impressions anpassen. Natürlich ist die Grafikkarte auch voll VGA- und VESA-kompatibel.

Auf der CD finden sich drei Spiele, die erstmals die 3D-Technologie nutzen: Sento, Ice Hawk und die MGA-Variante des Klassikers Spectre. Sento von 47 Tek ist ein Prügelspiel à la Virtua Fighter und das derzeit einzig annehmbare Spiel für die Matrox-Karte. Ihr sucht Euch einen von vier Kämpfern aus und tretet gegen einen Computergegner oder Kumpel an. Dabei dreht sich die imaginäre Kamera pausenlos um die Gouraud-geshadeten Charaktere oder zoomt fleißig ran und wieder weg. Ice Hawk hingegen ist ein winziges Ballerspiel, in dem Ihr einen Gleiter steuert, der auf der Oberfläche eines Eisplaneten böse Angreifer vom Himmel holen muß. Grafisch recht amüsant, aber

spielerisch unter aller Kanone. Als dritten Zuschlag wartet Spectre MGA, die optisch angeblich feinere

Variante des Netzwerkklassikers. Dummerweise unterscheidet sich diese Version von der herkömmlichen kaum, auch grafisch leider nicht.

Spieler, die sich sowieso eine neue Grafikkarte kaufen wollen und grafisch mal richtig motzen wollen, sollten sich die *Impression Lite* zulegen. Solange es jedoch keine professionellen Spiele gibt, die die 3D-Fähigkeiten unterstützen, warten Vorsichtige besser ab.

Name: MGA Impressions Lite

Hersteller: Matrox

Zirka-Preis: 649 Mark

## **Most Wanted!**

Nachdem einige bekannte Wertungs-Gesichter "ihrer" Power Play den Rücken kehren, um ihr Glück in der Spieleindustrie zu versuchen, nutzen wir die entstehenden Lücken für eine Frischzellenkur. Die Chance für talentierten Redakteurs-Nachwuchs! Wer war schon immer der Meinung, daß er Spieltests mindestens genauso gut schreiben könnte wie die wackeren Recken der alten Garde? Wer kennt das Computerspiele-Universum bis in seine entlegensten Winkel? Wer hat den BIB, die Next Generation der legendären Power Play mit zu begründen? Wer will sein Hobby zum Beruf machen? Wir bieten einen keineswegs gewöhnlichen und niemals langweiligen Job bei einem der renommiertesten Computer-Fachverlage Deutschlands, ein attraktives Gehalt, interessante Zukunftsperspektiven und gute Sozialielstungen.

# REDAKTEUR/IN

Natürlich ist klar, daß Traumjobs nicht ganz ohne gewisse
Voraussetzungen zu bekommen sind. Unser/e Wunschkandidat/in bringt
mindestens Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung mit. Die Welt der
Computerspiele sollte er/sie seit Jahren intensiv bereisen und alle wichtigen
Ereignisse im Kopf haben. Neben fundiertem Spiele-Know-How muß er/sie
außerdem ein gutes Gefühl für die deutsche Sprache mitbringen. Praxiserprobtes
Englisch ist sehr wichtig, damit der/die neue Redakteur/in beim Außentermin in
London, der Messe in Las Vegas oder, ganz banal, bei der Kontaktpflege am
Telefon, nicht ins Schleudern kommt. Wer jetzt schon kaum mehr stillsitzen kann,
macht seine kompletten Bewerbungsunterlagen fertig. Neben den üblichen
Bewerbungsbestandteilen wie tabellarischem Lebenslauf, Zeugnissen und einem
Lichtbild wünschen wir uns zwei neu verfaßte Probetexte zu möglichst
aktuellen Computerspiel-Themen (je eine Schreibmaschinenseite).
Eure Unterlagen schickt ihr an folgende Adresse:



Verlag AG

- Personalabteilung 
z. Hd. Herrn Fink, Kennwort "Power Play"

Postfach 1340

85531 Haar bei München

in entscheidendes Kriterium für den Kauf einer Grafikkarte ist deren Geschwindigkeit. Die Hersteller überschlagen sich förmlich mit Vokabeln wie "64 Bit", "neuester Grafik-Prozessor" und "VRAM" oder "DRAM", die den meist mehr oder weniger ahnungslosen Kunden möglichst wirkungsvoll beeindrucken und zum Kauf des eigenen Produkts bewegen sollen. In der Praxis gibt es allerdings große Unterschiede zwischen den Bewerbern. Wir haben eine Sammlung von Tests zusammengestellt, die den praxisnahen Einsatz simulieren (siehe Kasten "So haben wir getestet").

### **Das Windows-Problem**

Eines der Hauptprobleme für PC-Spieler bei der Leistungsbeurteilung einer Grafikkarte besteht darin, daß die Hersteller die Eigenschaften ihrer Produkte und die Werbeaussagen (verständlicherweise) fast ausnahmslos auf den Einsatz unter Windows ausrichten. Für eine erste Einschätzung der Leistungsfähigkeit einer Karte sind solche Eckdaten zwar ganz hilfreich, für den Spieleeinsatz eignen sie sich allerdings nur bedingt. Dazu einige Grundlagen:

Die nackte Grafikleistung einer Karte wird in erster Linie vom verwendeten Grafik-Prozessor bestimmt. Der ist in der Lage, Zeichenoperationen schlicht und einfach schneller auszuführen als der Mikroprozessor auf dem Motherboard des PCs, weil er nur für diese eine Aufgabe der Grafikberechnung konstruiert wurde. Solche Operationen bestehen z. B. aus dem Zeichnen von Linien, dem Füllen von Flächen mit einer bestimmten Farbe oder dem Verschieben von Bildinhalten. Generell sind das Operationen, die vor allem von grafischen Benutzeroberflächen wie Windows oder OS/2 genutzt werden. Da ieder Grafikchip-Hersteller eigene Vorstel- . lungen davon hat, wie solche Zeichen-

Operationen am schnellsten aus-

# PIELSPASS

Kaum ein dreiviertel Jahr ist seit dem letzten PP-Grafikkarten-Test vergangen, und trotzdem ist unter den neuen Referenzprodukten kaum noch eine von der alten Garde. Höchste Zeit also für einen neuen Leistungsvergleich!

können, unterscheiden sich die Chips in ihrem Design stark voneinander. Damit nun nicht jeder Entwickler seine Programme auf jeden Grafikchip neu anpassen muß, gibt es unter Windows die sog. Grafik-Treiber. Sie stellen den Programmierern reinrassiger Windows-Anwendungen einen umfangreichen Befehlssatz an Zei-

chenfunktionen zur Verfügung, vobei jeder

lich korrekt ausgeführt wird. Der Treiber allerdings hat die undank-

der Entwickler solche Treiber verwendet, und nicht direkt den Grafik-Chip programmiert, kann er sicher sein, daß die gewünschte Grafik-Funktion auch tatsäch-

Treiber dieselben Tools bietet. Solange

bare Aufgabe, die gewünschte Funktion speziell für den vorhandenen Grafik-Chip umzusetzen. Wenn der Grafik-Chip z. B. von sich aus keine Kreise zeichnen kann, der Windows-Programmierer aber diese Funktion benutzt, muß der Treiber mittels anderer auf dem Chip vorhandener Algorithmen das Zeichnen von Kreisen simulieren. Ein Treiber für einen anderen Chip hat in diesem speziellen Fall unter Umständen ein leichteres Leben, nämlich dann, wenn der Grafik-Chip mit einem einzigen Befehl direkt Kreise zeichnet. Jeder Treiber wird also speziell für den verwendeten Grafik-Chip programmiert und installiert. Deswegen muß beim Wechsel der Grafikkarte unter Windows auch stets ein neuer Treiber installiert werden.

Die Grafik-Geschwindigkeit unter Windows wird also von zwei Faktoren beeinflußt: Zum einen sollte der Grafikchip möglichst viele für Windows typische Grafik-Funktionen zur Verfügung stellen. Sobald der Chip einige Funktionen nicht

selbst beherrscht, muß der Treiber sie mehr

## Hindernislauf

Wie es der Teulel will, machie bei diesem Test wieder einmal eine Soundkarte Zicken, als die verschiedenen Grafikkarten gelestel wurden. Betroffen war diesmal das "Memphis"-Sound-System der Firma Media Vision. Bei dem Geräl handelt es sich um eine Soundkarte, an die extern ein CD-ROM-Laufwerk milsaml Boxen, MIDI-Anschlüssen und Audio-Ein- und -Ausgängen angeschlossen wird. Immer, wenn eine Grafikkarte mil dem "Trio"-Chip von S3 im Computer steckle (Diamond "Slealth SE", Elsa "WINNER 1000TRIO", "miroCRYSTAL 12SD" und "miroCRYSTAL 22SD"), war der PC nicht mehr zu booten. Auch eine andere Kontiguration der Soundkarte brachte kein besseres Ergebnis. Einziger Ausweg: Soundkarte tauschen oder Grafikkarte ohne Trio-Chip kaulen, Andere Soundkarten mit dem Media-Vision-Chipsatz zeiglen dieses Verhalten übrigens nicht ("Pro Audio Spectrum 16", "SoundMan 16",







# GARANTIERT

oder weniger umständlich simulieren, und dann wird das Ganze langsam. Zum anderen muß der Programmierer des Treibers auch in der Lage gewesen sein, die Funktionen des Chips voll zu nutzen. Denn wenn der Chip eine Zeichen-Funktion zwar beherrscht, der Treiber sie aber gar nicht oder nicht optimiert anspricht, wird's auch wieder langsam. Genau dieser Umstand ist z. B. auch der Grund dafür, warum manche Grafikkarten bei Anwendungen wie z. B. "Word" wie verrückt losrennen, aber vielleicht bei "Video für Windows" total einschlafen.

Soweit so gut. Doch leider läuft der Großteil der Spiele eben nicht unter Windows, sondern ganz ordinär unter DOS. Und unter DOS gibt es nun mal keine Standardpalette von Grafik-Treibern. Das kommt daher, weil DOS ursprünglich überhaupt nicht für Grafiken oder gar für Splele gedacht war. Und schon haben wir den Salat. Ein Programmierer könnte die speziellen Fähigkeiten eines Grafik-Chips unter DOS nur dann nutzen, würde er den Chip direkt programmieren, In dem Fall hätte er tatsächlich einen beachtlichen Geschwindigkeits-Vorteil. Leider hat die Sache einen Haken: Weltweit gibt es etwa 20 Firmen, die Grafik-Chips herstellen. Falls jede dieser Firmen pro Jahr nur eine einzige Neuentwicklung vorstellt, wären das im Jahr schon 20 neue Chips, die alle anders programmiert werden. Kein Entwickler ist in der Lage, diese irrsinnige Informationsflut so umfassend auszuwerten, daß er jeden neuen Chip sofort optimal nutzen könnte. Deswegen lassen fast alle Programmierer die speziellen Eigenschaften der Chips links liegen und konzentrieren sich auf die Mittel, die ihnen sowieso jede Grafikkarte zur Verfügung stellt: die VGA-

Leistungen moderner Grafikkarten für DOS uninteressant. Man sollte sich auf keinen Fall auf die entsprechenden Aussagen der Hersteller stützen, wenn es um den Kauf einer Karte speziell für Spiele und damit für DOS geht, Deshalb haben wir in diesem Test die DOS-Leistungen der Karten auch separat von den Windows-Leistungen bewertet.

## **ATI Graphics XPression**



Die "Graphics XPression" der kanadischen Firma ATI hat zwar schon ein paar Jahre auf dem Buckel, an Attraktivität hat sie jedoch nichts eingebüßt. Zum Einsatz kommt der hauseigene Mach-64-Chip, unterstützt von 2 MByte DRAM. Sparschweine kaufen die Karte nur mit 1 MBvte DRAM, womit sie natürlich auch an maximaler Auflösung und Farbenzahl sparen. In unserer Testversion war die Karte in der Lage, bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln True Color zu liefern, bei 1024 x 768 Pixeln bietet sie High Color mit 65000 Farben und bis hin zu 1280 x 1024 Pixel liefert sie immerhin noch 256 Farben. Mit Ausnahme der höchsten Auflösung wird alles mit 75 Hz Bildwiederholfrequenz dargestellt. Unter Windows macht die XPression einen guten Eindruck, gerade bei Video für Windows kann sie die Beschleunlger-Fähigkeiten des Mach64-

Chips voll ausspielen. Unter DOS kristallisiert sich dagegen, im Vergleich zur Konkurrenz, ein eher müdes Bild heraus. Andere Karten schaffen fast die doppelte Datenmenge. Darüber hinaus waren die ATI-Karten die einzigen, die Zicken in den VESA-Modi machten. So hängte sich unser Testprogramm bei 640 x 480 Pixel in 256 Farben auf, während "Sim City 2000", das besagten SVGA-Modus nutzt. ohne Schwierigkeiten lief. Auch unter Windows war das Umschalten zu einer DOS-Session nicht immer von Erfolg gekrönt, so daß öfters mal der Affengriff Ctrl Alt Del zum Einsatz kam, Natürlich waren wir davon nicht sehr begeistert und mußten ein paar Prozentpünktchen an der Wertung kappen.

### ATI WinTurbo



Auch bei der "WinTurbo"-Karte von ATI kommt, wie beim ebenfalls hier vorgestellten kleinen Bruder "Graphics XPression", der hauseigene "Mach64"-Chip zum Einsatz. Rein äußerlich unterscheiden sich die Karten nur in zwei Kleinigkeiten: der RAMDAC (das ist der Baustein, der die digitalen Daten aus dem RAMs in ein Video-Signal umwandelt), stammt eben-

falls von ATI, und die RAMs sind andere. Nach kurzem Stu-













dium der Anleitung entpuppen sich die RAMs als sogenannte VRAMs, die ihre Daten schneller als normale DRAMs zum RAMDAC liefern können. Das beschert dem stolzen Besitzer eine Bildwiederholfrequenz von maximal 100 Hz bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln. Wer einen entsprechend leistungsfähigen Monitor auf dem Schreibtisch stehen hat, wird auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen mit einem sehr angenehmen und absolut flimmerfreien Bild belohnt. Ansonsten bietet die Karte dieselben Auflösungen wie die Graphics XPression.

Unter Windows zeigt sich eine geringfügig kraftvollere Grafikleistung als beim kleinen Bruder. Unter DOS dagegen Fehlanzeige: Die Karte ist exakt genauso schnell wie die XPression. Damit kann sich ieder Spieler, der nicht unbedingt die ergonomische 100 Hz wünscht, die 150 Mark Aufpreis sparen und zur XPression-Karte greifen. Das unzuverlässige Verhalten der XPression in den VESA-Modi zeigt sich übrigens auch bei dieser Karte. Unser Testprogramm hängte sich bei 640 x 480 Pixel und 256 Farben auf, und unter Windows stürzte ein DOS-Programm beim Umschalten auf den DOS-Bildschirm oder zurück gelegentlich ab - kein schöner Zug für eine Karte dieser Preisklasse.

## **Diamond Stealth SE**



Bereits in der Computer-Urzeit noch vor der großen "Local-Bus-Hysterie" machte die Firma Diamond Computer Systems bereits durch eine sehr schnellen ISA-Grafikkarte auf sich aufmerksam. Diamonds "Stealth SE" verfügt über einen "Trio32"-Chip der Firma S3. Der Trio32 von S3 ist bei Grafikartenherstellern relativ beliebt und wird in diesem Vergleichstest noch öfters auftauchen. Bestückt ist die Karte mit 1 MBvte DRAM, kann aber über die zwei vorhandenen Fassungen auf 2 MByte aufgerüstet oder gleich entsprechend ausgebaut gekauft werden. Mit 2 MByte on Board stellt die Karte 16,7 Millionen Farben bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln dar. Bei 1024 x 768 reicht es noch für 65000 Farben, bei allem was noch höher hinaus geht, bietet die Karte die üblichen 256 Farben. Trotz DRAM ist die Karte in der Lage, bei den niedrigen 256-Farben-Auflösungen bis zu 120 Hz Bildwiederholfrequenz zu liefern, was der Monitor natürlich auch verkraften muß.

Die Geschwindigkeit der Karte unter Windows liegt im Durchschnitt, erreicht aber das Leistungsniveau, das man von einer 32-Bit-Karte erwarten darf. Unter DOS macht sie im 320 x 200er Modus ordentlich Dampf, fällt allerdings bei SVGA gegenüber den Konkurrenten etwas ab. Miro z. B. zeigt mit der "miroCRYSTAL 12SD" eine geringfügig bessere Performance – und zwar mit dem selben Chiptyp und zum gleichen Preis. Die Unterschiede sind allerdings wirklich nicht gravierend. Wer die Karte billiger bekommt und unbedingt aufs Geld achten muß, sollte zugreifen.

## Elsa Winner 1000 TRIO



Wie der Name der Karte bereits andeutet, werkelt auf dieser Karte von Elsa der TRIO-Chip von S3, hier in der 64-Bit-Vanante. Die Karte arbeitet, wie alle anderen Varianten mit TRIO-Chipsatz auch, mit DRAMs. Wahlweise gibt es sie als aufrüstbare 1-MByte-Version oder als fertig

ATI

Graphics XPression

64 Bit

Hersteller

Kartentyp

## So haben vi

Natürlich ist das wichtigste Kriterium für den Kauf einer Grafikkarte deren Geschwindigkeit beim Grafikaufbau. Darüber hinaus gibt es aber einiges zu beachten, was man im Eiter des Kartenkaufs nur zu gerne verglät, und was später teuer werden kann. Insgesamt haben wir die Karten auf (ünf Punkte hin überprüft. Erste Schritte und Installation, Ergonomie, Geschwindigkeit unter DOS, Geschwindigkeit unter Windows und Garantie/Service.

#### Erste Schritte und Installation

Was nutzt einem die schänste Karte, wenn der Hersteller nicht in der Lage ist, eine vernünftige Anleitung mitzulietern? Das Setzen von Jumpern bfeibt einem bei Grafikkarten zum Glück erspart. Stattdessen sollen aber z. B. Windows-Treiber eingerichtet oder das Bild ordentlich zentrer werden. Falls die Anleitung einem deutschen Kunden dann mit Fachinesisch durchsetztes Englisch zumutet, anstatt eine ordentliche Übersetzung beizulegen, sinkt die Gesamtwertung der Karte um bis zu zehn Prozent.

#### Ergonomie

Unter diesem Stichwort bewerten wir, ob die Karte in der Lage ist, mit mindestens 73 Hertz Bildwiederholfrequenz zu arbeiten, oder ob sie bei müden 60 Standard-Hz rumtlimmert. Schließlich akzeptiert auch der abgedrehteste Spiele-Freak (wenn überhaupt) nur dann rote Augen, wenn er sich morgens um halb fühl endlich vom Monitor losreißt. Ab 85 Hz sind wir rundherum zufrleden und vergeben die maximaie Ergonomie-Wertung, die zu 20 Prozent in die Gesamtwertung einfließt.

#### Geschwindigkeit unter DOS

Diamond

Stealth SE

32 Bit

Beim Kaul einer Grafikkarte für ausgesprochene Spieler ist deie Geschwindigkeit unter DOS der wichtigste Leistungswert. Da sich DOS-Spiele bisher leider nicht den Luxus eines Trelbers leisten können, der die gesamte Zeichenarbeit für ein Spiel übernimmt (und sich damit auch nicht die Hersteller des Treibers und eines Programms gegenseitig den schwarzen Peter wegen zu langsamer Grafik zuschieben können), muß hier die Hardware alles leisten. Damil der Hauptprozessor des Motherboards "den Kopf" für wichtigere Dinge frei hat, muß ihm die Grafikkarte alle Grafikdaten möglichst schneil abnehmen. Wir testen das mit drei Programmen, die die Grundlage zur Beurteilung bilden: zum einen dem guten alten "3D-Bench\*, das einen 3D-Animation abspielt und deren Darstellungsgeschwindigkeit mißt, zum zweiten mit unserem Sprite-Programm, das Sprites mit einer Größe von 16 x 16 Pixeln über den Bildschirm schiebt. Außerdem wird die reine Datentranster-Leistung in den Autlösungen 320 x 200 und 640 x 480 mit jeweils 256 Farben gemessen. Da es Spiele bisher fast ausschließlich für DOS gibt, Ist uns diese Wertung am wichtigsten. Sie beeinflußt die Gesamtwertung mit 40 Prozent.

Speicher	2 MByte D	RAM _	2 MByte VRAM			1 MByte DRAM	2 MByte DRAM
Grafik-Chip	ATt Mact	164	ATI Mach64			S3 Trio32	S3 Trio64
Bus-System	PCI (VLB,	LB, ISA) PC		I (VLB, ISA)		PCI (VLB, ISA)	PCI (VLB)
Garantiezeit	5 Jahre		5 Jahre			5 Jahre	3 Jahre
Info	ATE	(TI		ATI [		mond Multimedia	Elsa GmbH
	85630 Gras	brunn 85630 Grast		Grasbrunn	81241 München		52070 Aachen
Mailbox	089/46090	3090766 08		/46090766		089/5460093	0241/46090766
Preis	400 Ma	Aark 55		0 Mark	200 Mark		400 Mark
Wertungen							
Erste Schritte, Installation		75%	6 75%			83%	93%
Ergonomie		84%		97%		82%	91%
Geschwindigkeit DOS		56%		55%		86%	94%
Geschwindigkeit Windows		74%	1% 769			60%	82%
Garantie/Service		100%		100%		100%	100%
Prozentpunkte/100 Mark		18	18		14		23
Gesamturtell		72%		74%		81%	92%
Einstufung		OBPER ASS		OBERKLASSE		SPITE NEL ASSE	SPITZE HELL SS
Preis/Leistung		GÜNSTIG		TEUER		SEHR GUNSTIG	SEHR GÜNSTIG

ATI

WinTurbo

64 Bit

**ELSA** 

WINNER 1000 TRIC

64 Bit

## vir getestet!

#### Geschwindigkelt unter Windows

Hand auts Hertz, pardon, Herz: Jeder will seine Karte auch mal für Windows einsetzen. Diese Geschwindigkeit wird hauptsächlich vom Chip auf der Karte und den milgelieterten Treibern beeinflußt. Getestet wird das Ganze mittels eines ausgeklügelten Mischmaschs aus Zeitmessungen unter "Write", "Word für Windows", "Excet", "Paintbrush", "Fractal Design Painter", "Corel Draw", "Micrografx Designer", "Ouark XPress", "Photo Styler", "Micrografx Photo Magic", "Video tor Windows" und "Autodesk Animator". Auch wenn der eine oder andere von manchem Programm nur träumen wird, gehen wir dadurch ziemlich sicher, daß wir (ür die Praxis einen braucharen Wert erhalten. Mit Blick auf unglaubliche Menge an Spielen, die es bisher speziell tür Windows zu kaulen gibt (mit "Outpost" als Vorzeige-Objekt), geht diese Wertung nur mit 20 Prozent in die Gesamtwertung ein.

#### **Garantic und Service**

Einsteck-Karten gehen zwar nur seiten über den Jordan, aber im Falte eines Faltes ist eine ordentliche Garantiezeit elwas sehr Beruhigendes. Alle hier vorgestellten Herstellter geben sich löblicherweise mit den gesetzlich vorgeschriebenen sechs Monaten nicht zufrieden. Die Spanne reicht von zwei bis fünt Jahren. Auch eine Mallbox mit aktuellen Treibern gehört heute zu einem gulen Service. In diese Hinsichl konnten wir allen Herstellern 100 Prozent zusprechen, die 10 Prozent der Gesamtwertung ausmachen.

#### Gesamturtell

Nur wer also 10 Prozent bei den ersten Schritten und der Installation, 20 Prozent bei der Ergonomie, 40 Prozent bei der 00S-Power, 20 Prozent bei der Geschwindigkeit unter Windows und weitere 10 Prozent bei der Garantie und beim Service ergatterte, hat 100 Prozent erreicht. Ab 81 Prozent vergeben wir das Sieget "Spitzenklasse", zwischen 60 und 80 Prozent residiert die "Oberklasse" und unter 60 Prozent gibt's eine bescheidene "Mittefklasse". Diese Gesamtwertung ist tür denjenigen von Interesse, der kompromißlose Leistung will und dafür breit ist eventuelt entspechende Mengen an Geld aut den Tisch zu legen.

#### Preis/Leistung

Wer belürchtet, daß sich nach dem Kartenkaut im Geldbeulel das Vakuum breitmacht, und auf dem Konto ein schwarzes
Loch sein Unwesen treibt, der sollte in einer unbemerkten
Sekunde die Zeiten "Prozentpunkte/100 Mark" und "Preis/Leistung" der Tabelle studieren. Je höher die Zahl bei den Prozentpunkten, desto mehr Leistung bekommt man für sein Geld.
Gnadenlos wir das von uns in der Spalle "Preis/Leistung" ausgedrückt. Die Palette reicht von "sehr günstig" über "günstig"
und "noch günstig" bis hin zu "teuer".

bestückten 2-MByte-Typ. Letzteren hatten wir Im Test. Bei Vollbestückung schafft die Karte bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel 16,7 Millionen Farben bei 75 Hz. Bei 1024 x 768 Pixel sind es 65000 Farben, noch höhere Auflösungen werden mit 256 Farben dargestellt. Rekordverdächtig wird bei niedriger Auflösung und niedriger Farbenzahl die maximale Bildwiederholfrequenz: sie liegt bei satten 200 Hz, sofern der Monitor derartige Rekordversuche überhaupt unterstützt. Treibersoftware wird bei Elsa inzwlschen auf CD-ROM geliefert. Die Treiber-Installation erledigt sich damit praktisch von selbst.

Geschwindigkeitsmäßig zeigt sich die Karte in beiden für uns maßgeblichen Disziplinen von ihrer besten Seite. Unter Windows ist sie bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel und 65000 Farben knapp 50 Prozent schneller als vergleichbare Karten. Wichtiger ist jedoch für uns die Geschwindigkeit im DOS-Betrieb, und auch da liegt die Karte vor allen Mitbewerbern, wenn auch nur knapp. Damit ist die Winner Testsieger im Speed-Vergleich, und der Name - Nomen est Omen - darf ruhig im doppelten Sinne verstanden werden.

### miroCRYSTAL 12SD

Miros kleinster CeBIT-Newcommer, die "miroCRYSTAL 12SD", arbeitet wie die "Stealth SE" von Diamond mit dem "Trio32"-Chip von S3. Da der Chip einem Grafikkarten-Hersteller kaum große Auswahlmöglichkeiten in der Bestückung der Karte läßt, ähneln sich die Stealth und die miroCrystal ziemlich. Auch hier findet sich 1 MByte DRAM auf dem Board, wobei der Ausbau auf 2 MByte wie gewohnt möglich ist. Der Speicherausbau sorgt zwar nicht für höhere Bildwiederholraten, sehr wohl



aber für höhere Auflösungen. Die liegen bei 1152 x 864 in 256 Farben, bei 2 MByte DRAM sind maximal 1280 x 1024 Pixel möglich. True-Color ist bei der kleinen Variante nur bei 640 x 480 Pixeln drin, mit 2 MByte auch bei 800 x 600 Pixel. Die Bildwiederholfrequenzen liegen bei bis zu 100 Hz.

Geschwindigkeitsmäßig liegt die Karte, trotz gleichem Aufbaus, vor der "Stealth SE" und zwar sowohl bei Windows wie unter DOS. Unter Windows zeigt sich der Miro-Treiber sogar etwas ausgeklügelter. Unter DOS zieht das Argument nicht, hier hatte die Hardware-Abteilung bei Miro, trotz einer verschwindend geringen Bauteile-Zahl, doch noch den einen oder anderen Kniff parat. Unter DOS liegt die Karte in der Leistung knapp hinter der teureren WINNER-Karte von Elsa. Wer seine Grafikkarte sowieso fast nur zum Spielen benötigt und mit einer soliden Standard-Leistung unter Windows leben kann, sollte hier zugreifen.

## miroCRYSTAL 22SD



Der große Bruder der 12SD von Miro heißt "miroCRYSTAL 22SD", kam zeitgleich mit der kleinen Karte auf den Markt. hat ebenfalls einen "Trio64"-Chip als Grafikkarten-Herz und 2MByte DRAM. Die 22SD wird über kurz oder lang die "miroCRYSTAL 20SD" ablösen, Die Karte gibt es auch als 1-MByte-Variante, wobei dann zwei leere Fassungen auf Speicherbausteine warten. Im Test hatten wir die voll bestückte 2-MByte-Version, Ähnlich wie bei anderen Modellen dieses Kalibers kann die Karte bis zu einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln mindestens 256 Farben darstellen. Bis 800 x 600 Pixeln liefert sie True Color, bei 1024 x 768 Pixeln sind es 65000 Farben. Die maximale Bildwiederholfrequenz liegt, wie beim kleinen

Hersteller	Mir	o	Mi		iro Or			Spea	
Modell	miroCRYST					Fahrenheit 64		Vega PLUS	
Kartentyp	32 E	Bit			64 Bit		32 Bit		
Speicher	1 MByte	ORAM 2 MByte		e DRAM	2 MByte DRAM		1 MByte DRAM		
Grafik-Chip	S3 Tri	032	\$3 Trio64		\$3 Vision 864		Avance Logic ALG2301		
Bus-System	PCI (V	/LB)	PCI (VLB)		PCI (VLB)		PCI (VLB)		
Garantiezeit	2 Jat	те	2 Jahre		4 Jahre		3 Jahre		
Into	Miro	AG Mire		AG	Orchid GmbH			Spea AG	
	38112 Brau	nschweig	38112 Braunschweig		40667 Meerbusch		82319 Slamberg		
Mailbox	0531/21	0531/2113112		0531/2113112		02132/80075		08151/266241	
Preis	is 200 Mark		390 Mark		400 Mark		190 Mark		
Wertungen				-					
Erste Schritte, Installation		93%		93%		73%		93%	
Ergonomie		77%		91%		68%		52%	
Geschwindigkeit DOS		91%		89%		85%		86%	
Geschwindigkeit Windows		65%		72%		72%		64%	
Garantie/Service		100%		100%		100%		100%	
Prozentpunkte/100 Mark		4	42		23			41	
Gesamturteil			84%		88%			77%	
Einstufung		SPITZENKLASSE		SPITZENKLASSE		PRESIDENCE.		O'Elektrica Astron	
Preis/Leistung		SEHR GÜNSTIG		SEHR GÜNSTIG		GÜNSTIG		SEHR GÜNSTIG	
		_							

## Inserentenverzeichnis

Acclaim	2.US	Mad House	75
Althoff	67	Magic Line	75
AZTECH	95	MagnaMedia	0 400
		· ·	3, 123
		Media Point Rose	35
Bachler	69	Micro Fun	25
Softwareversand Bit Brothers	93	•	7, 103
Bomico Bomico	101	Mirox	29
		Multimedia Soft	65
Brinkmann Niemeyer	17	Munich Software Cent	ter 97
Call and Play	71	Okay Soft	67
Canon	4.US		
		Philip Morris	3.US
		Philips	43
Disc Center		Playcom	86
Musikversand	75		
Douwe Egberts	g		
		quadral	29
Electronic Arts	41		
Electionic Aits	71	ROMWARE	105
Fantasy Productions	73	Skul ing Entertainmen	nt 22
		SkyLine Entertainmer Soft & Sound	53
		Softsale	14/15
Galaxy	93	Software Corner	88
Game Iti	22	SPEA	37
Groß Electronic	69	SPEA	31
		Topgame	57
Highway to Hell	29	Traumfabrik	45
ingilizary to view			
Infgogrames	109	Versand 99	19
		Virgin	11
		Vogel Verlag	118
KaroSoft	65		
Kinothek	121		
Kröger	67	WIAL Versand	61

Der Schweiz-Auflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Interdiscount Service SA, CH-3303 Jegenstorf, bei.



Bruder, bei 100 Hz, bei der 22SD allerdings auch in höheren Auflösungen.

Unter Windows machte die Performance der Karte einen guten Eindruck - mit einer Ausnahme: In ausgesprochenen Multimedia-Disziplinen, also beispielsweise bei der Darstellung von Video-Filmen, fällt sie gegenüber der Konkurrenz beim Grafik-Aufbau deutlich ab, was sich in unserer Windows-Testwertung ausdrückt. Hier dürfen sich die Treiber-Programmierer also ruhig noch etwas austoben. Unter DOS gibt es dagegen nur Gutes zu vermelden, wenn die 22SD auch etwas langsamer ist als die gleich aufgebaute WINNER-Karte von Elsa. Da sich die Händler-Preise meistens etwas vom Listenpreis der Hersteller unterscheiden, lohnt sich hier ein Preisvergleich mit der Winner, Generell gehört die Karte ganz oben auf den Einkaufszettel.

## Orchid Fahrenheit 64



Orchid setzt bei den entwicklungstechnisch etwas älteren "Fahrenheit 64"-Modellen noch nicht den "Trio"-Chip von S3 ein, sondern den "Vision"-Vorgänger derselben Firma. Wie der Trio64, arbeitet dieser Grafikprozessor mit 64 Bit im Video-RAM der Karte. 2 MByte DRAM gehörten beim Testmodell zum Lieferumfang, Das (im Test nicht berücksichtigte) "Pro"-Modell der Fahrenheit-Reihe arbeitet übrigens mit 2 MByte VRAM, was vor allem Vorteile bei der Bildwiederholfrequenz bringt. Bei unserer Variante ging die maximale Auflösung bis auf 1280 x 1204 Pixeln bei 256 Farben. True Color gibt's bis zu 800 x 600 Pixeln und High Color mit 65000 Farben ist auch noch bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln drin. Die Bildwiederholfrequenz der Karte reicht dabei, je nach gewählter Auflösung, bis zu 76 Hz.

Trotz des etwas älteren Grafik-Chips liegt die Windows-Geschwindigkeit der Karte bei Werten, die auch der Trio64-Chip auf der 22SD-Karte von Miro leistet. Unter DOS ist sie dagegen langsamer als der Miro-Konkurrent. Vor allem bei der SVGA-Auflösung von 640 x 480 Pixeln bei 256 Farben fällt die Orchid deutlich ab. Vermutlich wird Orchid über kurz oder

## grafikkartentest

lang auf den (vor allem in der Produktion) günstigeren Trio-Chip von S3 umstellen, den ja auch die meisten vergleichbaren Konkurrenzmodelle als Grafikprozessor einsetzen. Dann werden die Preise wohl noch bröckeln. Falls die Orchid außerdem irgendwo unter 400 Mark angeboten wird, lohnt sich der Kauf durchaus.

## Spea VEGA plus



Speas Kleinste ist eine 32-Bit-Grafikkarte, die generell mit 1 MByte DRAM bestückt ist und den Ausbau auf 2 MBvte erst gar nicht vorsieht. Ausnahmsweise regiert hier nicht der Trio-Chip von S3. sondern der "ALG2301" der Firma Avance Logic. Mittels des 1 MByte DRAM kann die Karte bei 1024 x 768 Farben 256 darstellen. Noch höher hinaus geht's mit 1280 x 1024 Pixeln, dann aber wegen des reduzierten Video-RAMs nur noch mit 16 Farben. Bei 640 x 480 Pixeln steht eine True-Color-Darstellung und bei 800 x 600 High Color mit 65000 Farben zur Verfügung. Die maximale Bildwiederholfrequenz reicht bis maximal 75 Hz.

Allein schon beim Lesen dieser Daten wird klar, daß die Karte kein Hochleistungs-Geschoß ist oder auch nur als solches konzipiert worden wäre. Sie liegt von ihren Fähigkeiten her und preislich im gleichen Umfeld wie Miros "12SD" und Diamonds "Stealth SE".

Vom Windows-Betrieb her beurteilt, liegt sie knapp hinter der 12SD von Miro und macht für eine 32-Bit-Karte generell einen guten Eindruck. Unter DOS macht sie dann allerdings ganz schön Druck und lehrt sogar die teureren ATI-Karten das Fürchten. Im SVGA-Geschwindigkeits-Test liegt sie dann im Grafikaufbau sogar noch vor dem Gesamtsieger "WINNER 1000TRIO" von Elsa und ist damit unter SVGA die schnellste Karte im Test-Umfeld. Dagegen fällt sie bei den bisher von Spielen häufiger benutzten 320 x 200 Pixeln in 256 Farben wieder deutlich ab. Insgesamt ist die VEGA Plus also eine Standard-Karte, bei der man dann bedenkenlos zugreifen kann, falls sie günstiger als die empfohlenen 190 Mark angeboten





CHIP SPECIAL Gameworks
Adventures - Die besten
Abenteuerspiele für
den PC
Ca. 100 Seiten,
mit CD-ROM
ISDN 3-8259-1343-0
DM 34.-

Das Genie der Adventure-Spiele läßt sich nun schon fast zwei Jahrzehnte zurückverfolgen. Den vermutlich entscheidenden Meilenstein setzte einst "The Hitchhikers Guide to the Galaxy", noch ein reines Text-Abenteuer, das die Fans nicht nur durch seine Kniffligkeit begeisterte, sondern auch durch die allgegenwärtige Selbstironie. Zum Beispiel, wenn der fünfte Versuch, einen Reinigungsroboter in Gang zu setzen, mit dem Kommentar abgewiesen wird: "Nice try, but it still doesn't work this

Durch das Massenspeichermedium CD-ROM sind Adventures zu interaktiven Spielfilmen geworden. Das CHIP SPECIAL Gameworks führt mitten hinein in die schönsten und spannendsten Abenteuer-Spiele, die der Markt heute zu bieten hat. Das besondere Bonbon auf der CD-ROM ist die Vollversion der "Spiele-Lösungen 2.0" von Sebastian Braun. Damit lösen Sie 37 der bekanntesten Adventures.

Ferner finden Sie auf der CD-ROM die besten Adventures, die der Shareware-Markt zu bieten hat, und zahlreiche spielbare Demos. Sie können also zum Beispiel Prinzessin Rosella auf ihrem märchenhaften Trip in der neuesten Fortsetzung der "Kings-Quest"-Saga begleiten oder in die haarsträubenden Abenteuer von "Sam & Max" hineinschnuppern.

Bestellen Sie fix per Fax: 0931/418-2120
oder Telefon: 0931/418-2283
Ja, bitte schicken Sie mir folgenden Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil (Inland DM 4,50, Ausland DM 8,-)
Menge Titel Best.Nr. Preis
AOVENTURES 1343 DM 34,00

Name Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

3SENDER NICHT VERGE

BESTELLEN SIE JETZT!

MIT CD-ROM!



VOGEL Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg



## Hypermedia Station Rose

Künstler, Chaoten, Cyberspacemen aufgepaßt: Die ehemals österreichischen Avantgarde-Multimedia-Musikmeister Station Rose, vor einiger Zeit schon im Cyberspace untergetaucht, haben ihre neue Mixed-Mode-CD-ROM auf den Markt geworfen. Die Hybrid-CD enthält neben 12 abgedrehten Audio-Tracks im Danner-Rose-Still auch 150 MByte Daten. die Ihr unter Windows oder auf Macs zum Leben erweckt. Ob optisch vielfältige Eindrücke oder audiovisuelle Erfahrungen mit Spaß am Klicken gebt Ihr Euch eine avantgardistische Cyberkunst-Dröhnung erster Klasse. Wer also auf abgedrehte Grafiken und Sounds steht und ein paar kulige Minuten erleben will, sollte ein paar Cyberbucks für die Scheibe ausgeben, auch wenn's technisch nicht zur Perfektion reicht. Netsurfer wenden sich direkt an die Station: gunafa@well.sf.ca.us (e-mail) oder http://www.well.com/www/gunafa/stationrose.html (web).



Ouff-Da, Duff-Da im Sechzehntelrhythmus: das Neueste in Sachen Cyberkunst

Name: Station Rose Hypermedia Hersteller: Station Rose/Play it again Sam Zirka-Preis: 50 Mark

## Playtoons - Onkel Archibald

Auch Coktel Vision begibt sich wieder auf die Pfade der interaktiven Unterhaltung für Kinder. Dabei ist *Onkel Archibald*. ähnlich wie Kiyeko multifunktional - will heißen: Man kann dasitzen, die Geschichte betrachten und vorhandene Hotspots anklicken. Oder aber man begibt sich in die Spielecke und bastelt mit einem Grafikeditor seine eigene Bildergeschichte. Dabei





Zu Besuch bei Dnkel Archibald und seinen Monstern: Gott sei Dank sind sie nur halb so gefährlich wie sie aussehen

wird man durch eine Stimme durch das Programm geführt, die fleißige Woodruff-Spieler sofort wiedererkennen werden.

Grafisch ist Onkel Archibald feinste französische Comicschule: Anspruchsvoll und witzig gezeichnet, mit einer Professionalität, wie man sie in Deutschland vielleicht nur noch von Peter Puck erwarten kann. Woran es aber bis jetzt immer haperte, und zwar bei allen Produkten dieser Art, ist deren Kurzatmigkeit. Kaum eine Geschichte, die nicht schon nach zehn Minuten zu Ende erzählt ist. Onkel Archibald und Kiyeko machen da leider keine

Ausnahme. Auf der anderen Seite gibt es, gerade im franco-belgischen Raum so viele gute Stoffe, daß es doch mit dem Teufel zugehen müßte, wenn man ein 64-Seiten-Album nicht CD-ROM-gerecht verarbeiten könnte. All die netten Kin-

derstoffe wie das Marsupilami, Cubitus oder (wenn man Hergės Witwe dazu überreden könnte) sogar Tim und Struppi wären dazu prädestiniert, den Lerneifer der lieben Kleinen anzustacheln. Doch da werden wir wohl noch ein wenig warten müssen.

Verlag: Schreiber und Leser

IS8N: 3-929497-03-4

IS8N: 3-929497-04-2

Preis: 16.80 DM



## Maragdwald Kiyeko und die Diebe der Nacht

Sogenannte "Living Books" werden, trotz des verhältnismäßig hohen Preises, immer beliebter. Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Hat man sich schon mal dazu durchgerungen, zu Weihnachten einen Pentium mit "Multimedia"-Kit käuflich zu erwerben, scheut sich das anspruchsvolle Familienoberhaupt auch nicht, die entsprechende Software zu kaufen. Den lieben Kleinen braucht man des abends kein Märchenonkel mehr zu sein, wenn sie doch selbst wissen, wie man eine CD-ROM lädt und startet. Edutainment-Programme sind auch viel reizvoller: Der Computer ist ein geduldiger Lernpartner, der auch bei der sechsten Wiederholung nicht mit den Augen rollt.

Gleichzeitig hat der lerneifrige Sonnenschein die Möglichkeit, auf Entdeckungsreise zu gehen. Fast überall kann man drücken und klicken, wenn er will, daß sich was tut: Leoparden fallen von Bäumen, Käfer nehmen eine Rutschpartie, Frösche quaken, und man lernt etwas über das Sozialverhalten der Schlange.

Sowieso haben diese beinlosen Gesellen eine tragende Rolle in dieser Geschichte um Sonne, Mond und Sterne. Denn sie haben sich einfach erdreistet, einem armen Indiostamm die Nacht zu

na lacolina esta de des

klauen. Nun sitzen die armen Menschen also 24 Stunden am Tag in der Sonne und brüten vor

sich hin. Einige findige Mitkrieger sind schon auf die Idee gekommen, kleine Erdhöhlen zu graben, um sich so vor der sengenden Hitze zur verkriechen. Dem kleinen Kiveko machen die widrigen Temperaturen weniger zu schaffen als seinen Eltern, und so begibt er sich auf einen kleinen Streifzug durch den Urwald. Da Schlangen zu dieser Zeit recht schwatzhaft waren. kann er ein Gespräch zwischen zwei Vertretern dieser Gattung

belauschen und kommt so hinter das Geheimnis. Kiyekos Papa hat daraufhin eine Idee: Er schlägt den beinlosen Gesellen ein Geschäft vor, nämlich eine Rassel gegen die Nacht. Natürlich rückt der Schlangenkönig nicht die ganze Nacht

> heraus, sondern nur so viel, um Appetit auf mehr zu machen. Die Rassel behält er natürlich





Kiyeko ist den Schlangen auf die Schliche gekommen (oben links). Daß am Schluß (unten rechts) ein geradezu paradiesisches Happy-End stehen muß, erwartet nicht nur das minderjährige Publikum.



Wie kamen die Schlangen zu ihren Giftzähnen? In "Kiyeko und die Diebe der Nacht" wird die Mär besonders lyrisch erzählt

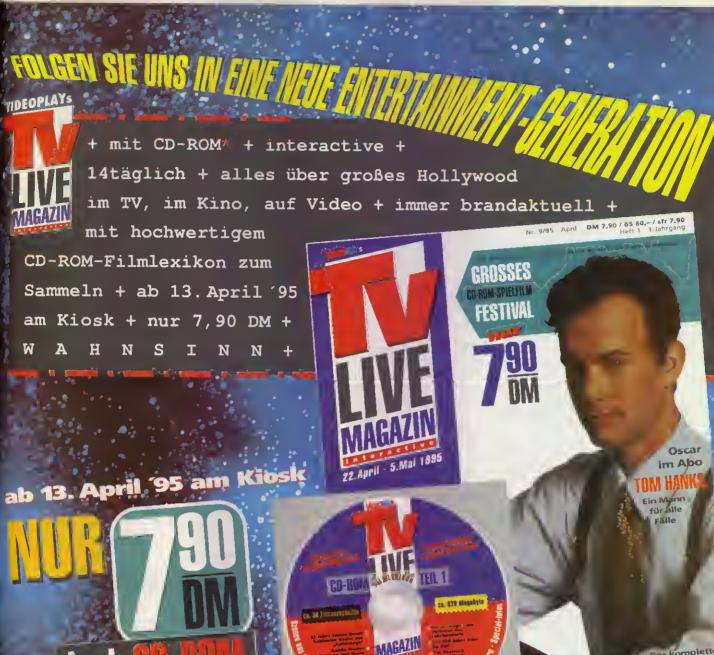
und bindet sie sich an den Schwanz. Um die Klapperschlange komplett zu machen, fehlt natürlich noch das Gift. Nun stellt sich heraus, warum die Nacht stiebitzt wurde: Kivekos Stamm ist nämlich im Besitz eines Gebräus, mit dem die Pfeile behandelt werden. Wird ein Tier auch nur angeritzt, entschwindet es in die ewigen Jagdgründe. Und so kommt es, wie es kommen mußte: Die Indios rücken das Gift heraus, die Schlangen die Nacht. Endlich kann man wieder bei angenehmen Temperaturen in Morpheus Arme sinken. Ob der Schlaf mit all den Giftschlangen in Zukunft aber so ruhig sein wird wie ehedem, darf aber wohl zu recht bezweifelt

Als Erzähler hat man gleich in die vollen gegriffen und mit Walter Giller den richti-

gen Märchenonkel gefunden. Mit seiner unnachahmlichen Stimme gibt er der Geschichte den richtigen Pfiff und dem ganzen Projekt die nötige Seriösität. Und alle, die nun doch lieber etwas Gedrucktes in der Hand halten möchten, brauchen auch nicht zu verzagen. Kiyeko und die Diebe der Nacht wird mit dem passenden Bilderbuch zum Spiel vertrieben.



Name:	Kiyeko und die			
	Diebe der Nacht			
Hersteller:	Ubisoft			
Erscheinungstermin:	2. Quartal '95			



MAGAZIF Das komplette TV-Programm der nächsten begieltend zum aktuellen TV-Programm die besten Filmausschnitte, Stars, Interviews und Macher Tage Extra: Kino- und Video-Neuheiten

## Die CD-ROM:

ca. 620 MB über 30 **Filmausschnitte** 

## Bealeitend zum

### aktuellen TV-Programm:

- die wichtigsten und spannendsten. Filmausschnitte, heiße Infos, Biographien und Interviews von Stars und Machern
- Online-Service
- Spezialthemen (z.B. Sport, Politik, Serien)

### Was gibt's neu im Kino, auf Video?

Erste Szenen der besten Filme der nächsten 14 Tage

### und immer:

- Best of Erotic-Filme das aufregendste der nächsten 2. Wochen
- das multimediale Preisausschreiben mit tollen Gewinnen
- Game-Bonus
- mind. 386ér IBM komp. PC mit mindestens 4 MB RAM Windows 3.1 oder Windows für Workgroups 3.11

## 14täglich neu -

erstellen Sie sich das ultimative

 ein großes Werk zum kleinen Preis!



## La Dolce Vita Fellini

Was wäre das italienische, nein europäische Kino ohne dieses barocke Genie? Nicht immer unumstritten, dafür aber in jeder Hinsicht einzigartig, hat Federico Fellini und sein schauspielerischer Alter ego Marcello Mastroianni die blutleere Kinoszene der letzten vierig Jahre mit solch ruhmreichen Streifen wie Armacord, La Dolce Vita, Stadt der Frauen und der genialen Orchesterprobe mit Balduin Baas belebt. Die

Welt hat es ihm gedankt und überschüttete ihn mit Auszeichnungen, Preisen und anderen Huldigungen. Als für Fellini im Jahre 1993 die letzte Klappe fiel, nahm man nicht nur Abschied von einem der ganz großen Könner. Mit ihm wurde auch die letzte Hoffnung des europäischen Films zu Grabe getragen.

E.M.M.E. hat jetzt gemeinsam mit BMG eine interaktive Monographie produziert, die neben 200 Einzelbildem und 500 Textseiten auch Ausschnitte aus 21 Filmen des großen italienischen Regisseurs präsentiert. Doch was jetzt wie der wahrgewordene Traum eines Fellinis-Fans klingt,



Der Regisseur und sein Gesamtkunstwerk: Fellini und seine Bilder...

ist technisch nur mit großer Vorsicht zu ge-

nießen. Denn selbst im 16,7 M-Farben-Modus ist die Qualität der briefmarkengroßen Filmschnipsel ungenießbar. Würde man, wie es die Mindestanforderung sagt, nur 256 Farben benutzen – es wäre so gut wie gar nichts mehr zu erkennen. Auch



sollte man beim Format von 640 x 480 unbedingt bleiben. Denn wer meint, er könne seine Auflösung dadurch heraufschrauben, indem er auf 800 x 600 geht, der wird bitterlich enttäuscht. Denn auf einmal wird der Bildausschnitt so klein, daß man sich schon die Nase am Bildschirm plattdrücken muß, um etwas zu erkennen.

Name: Fellini

Hersteller: E. M. M. E. /BMG Zirka-Preis: 100 Mark

## Imaginations From The Other Side

Mit ihrem fünften regulären Album verfolgen Blind Guardian ihr bewährtes Konzept konsequent weiter, haben aber die Produktion in die Hände von Flemming Rasmussen ("alte" Metallica) gelegt. Aus der Symbiose von unerschöpflichem Einfallsreichtum, musikalischer Kreativität und erfahrenem Produzentenwirken entspringt



das rundum faszinierende Neun-Track-Album, das uns für 50 Minuten wiederum in die Fantasy-Welt entführt. Da der von der Vorab-Maxi her bekannte begeisternde Titeltrack am Anfang des Albums steht, darf man auf weitere Höhepunkte gespannt sein. Mit dem folgenden "I'm Alive" liefern Blind Guardian die schnellste Rakete ihrer bisherigen Laufbahn ab, wobei Thomas mit einem irrwitzigen Drumming und Marcus mit fettem, rasendem Riffing die wuchtige Grundstruktur vorgeben. Melodische Akustikeinschübe und der unverhofft eingestreute "Normalgesang" von Hansi sind erfreulich aufhellende Komponenten. Das balladeske, folkloristisch angehauchte "A Past And Future Secret" gönnt dem Hörer die verdiente Ruhepause, bevor mit "The Script For My Requiem" ein weiterer komplex instrumentierter und äußerst powervoller Song mit hymnenhaftem Chorusrefrain und orchestralen Keyboard-Sounds folgt. Im verhaltenen "Mordred's Song" brilliert Hansi einmal mehr mit sauber artikuliertem Gesang. Mein persönlicher Favorit dieser Scheibe lautet "Born In A Mourning Hall". Dem überaus kräftigen Intro mit wahnsinnsstarkem Drumming folgt eine einprägsame Sologitarren-Melodie, die später variiert wiederkehrt. Auch hier fehlt die hochmelodische Hookline nicht. Im Midtempo-Stück "Bright Eyes" mit ruhigen Parts und deutlichen Keyboard-Applikationen sticht André

ein weiteres Mal mit umwerfenden Melodie-Einfällen hervor. "Another Holy War" schraubt das Tempo nochmals auf treibende Heavyness hoch, bis im verhaltenen Ausklang der Platte, "And The Story Ends", vom bulligen Schlagzeug bis hin zu flamencohaften Gitarrensounds ein letztes Mal alle Register gezogen werden.

Dieses Album stellt eindrucksvoll unter Beweis, wie wichtig eine stabile Besetzung für die musikalische Kontinuität einer Band ist. Der charakteristische Musikstil von Blind Guardian, der durch zahlreiche Breaks und ein Nebeneinander von Speed, Power, Melodie und "Mitsing-Animation" geprägt ist, reifte weiter und wurde noch filigraner ausgearbeitet.



Mit freundlicher Genehmigung von Breakout

Name: Blind Guardian: Imaginations From The Other Side

Label: Virgin
Zirka-Preis: 39 Mark

EXKLUSIV VON POWER PLAN

## SECRET WEAPONS



## Das ist einmalig:

Mehr Spiele-Power von LucasArts zum Tiefstpreis. Unsere randvolle CD-ROM bietet außer der kompletten Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe, noch jede Menge Spitzen-Demos wie Dark Forces etc. Holen Sie sich ab 8. Juni 1995 Ihre CD-ROM-Player.

Fliegen Sie den Düsenjet Me 262, die mit Raketen bewaffnete Me 163 Komet, das unheimlich anmutende Go 229 Nurflügelflugzeug oder eines der beiden Jagdflugzeuge Me 109 und FW 190. Entscheiden Sie sich für die amerikanische Seite, dann haben SIe die Wahl zwischen drei legendären Flugzeugen: P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt und der B-17 Flying Fortress.

Bonus: Vier neue Missionen, vier neue Flugzeuge – nehmen Sie auch diese Herausforderung an? Über zehn geniale Software-Demos für jeden Spielefreak



## The Star Wars Portfolio

Das Richtige tür den herzhatten Sammler von begehrten Krieg der Sterne-Items: 20 erlesene Star Wars-Zeichnungen und Malereien auf Hochglanzkarton von Star-Zeichner Ralph McQuarrie. Preis: 29,80



### **Demon World**

Demon World: Das Spiel. Vor allem Strategen und Taktiker werden an dieser Perle ihre Freude haben. 140seitiges Regelwerk mit Tips zum Bemalen von Zinnfiguren (siehe unten). 351 Marker tür Befehle und verschiedene Spielsituationen. Alles komplett in Deutsch. Preis: 65.–

DEMONWORLD



## Demon World: Metal Magic

Zum Spielen, Bemalen und Sammeln: original Demon-World-Zinnfiguren. Die Drcs: Leichte Bogenschützen, leichte Schwertträger und die Garde. Trolle oder Zwergenfresser. Empire: Adliges Fußvolk,

Berserker, Ordenskrieger und Kaiserliche Arquebusiere. Mit Kunstottständer für jeweils drei Figuren im Hexteldformat. Auch jeweils als Komplettset erhältlich. Preis: 19.90 (je Einzelpack); 99,00 (Komplettset Qrks); 105,– (Komplettset Emplre)



### Critter-Tek

Euch Ist Battle-Tech zu ernst? Euch fehlt der Humor in "klassischen" Spielen? Kein Problem: Die Antwort bietet Critter-Tek. Critter-Tek ist so eine Art Mischung aus Battle-Tech, Per Anhalter durch die Galaxis, der Muppetshow und Bucky'o'Hare. Preis: 37,50



## Der Zorn der Clanfords

Das ideale Einsteigerspiel: Farbiger Kartonspielplan, 32 Kunstoftiguren und eintaches Regelwerk. Komplett in Deutsch. Eine willkommene Abwechslung zu "herkömmlichen" Brettspielen. Preis: 59,90

## Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent, Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,- DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,- DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,-Mark. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an:

> Fantasy Productions POWER SHOP Versandabteilung Postfach 1416 40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die POWER SHOP-Hotline ist jeden Montag von 14 bis 17 Uhr unter der Nummer 0211/9243 200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.

## Sternenzerstörer

Der Alptraum von Han Solo als Modellbausatz: Ein Imperlaler Sternenzerstörer aus Kunststoff zum Zusammenkleben und Bemalen, Das Modell ist ca. 30 cm lang, Prels: 49,90





## Snowspeeder

Der Flitzer, mit dem Luke Skywalker imperiale AT-ATs aut dem Eisplaneten Hoth angritt. Kunststoffbausatz mit englischer Bauanleitung. Preis: 3B,00



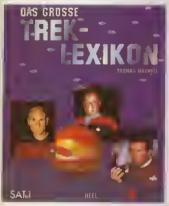


## **Renegade Legion: Interceptor**

Das Original: Fasa-Brettspiel aus dem Renegade Legion-Universum komplett In Deutsch. Inklusive Zubehör: Würfel, Pappspielsteine zum Zusammenfalten, tarbige Karten und Spielbögen. Preis: 62,50

### **Battletech Luxusversion**

Komplett in Deutsch und mit 14 verschledenen Plastikminiaturen bekannter Mechs, gehört dieses Spiel zum Standardrepertoire eines jeden Mechkriegers, Preis: 69.-



## Das große Trek-Lexikon

8ekannt aus der Sat-1-Werbung. Ins Deutsche übersetzt und recht umfangreich - ca. 150 Seiten. Wer was mit T'Pau, Jo'Brel, Tantalusteld und Cleponii antangen kann, braucht dieses Buch allerdings nicht - Alle anderen hingegen doch. Preis: 24,80



## Die Technik der **Enterprise**

Nachbauen lä0t sich dle 1701-D mit Hilte dieses Fachbuches sicherlich nicht, wer aber In die Verlegenheit kommt, einem Augenstehenden zu erklären. was Emitterphalanxen sind oder die Funktionsweise des Holodecks beschreiben mu0, tindet hier schnellen Rat. Preis: 39.80



### **Indiana Jones RPG**

Wer nicht mehr warten kann, bis Harrison Ford aus dem Ruhestand zurückkommt, spielt derweil die eigenen Abenteuer des Actionarchäologen Indiana Jones. Neben einem umfangreichen Regelwerk und Kartensätzen schlummern die passenden Würfel in der Spieleschachtel. Komplett in Englisch. Preis: 75,-



## Aventurien: Das Lexikon

Wissen ist Macht. Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"-Spielesessions mehr wissen will als die anderen, kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage.

Komplett in Deutsch. Preis 89.-



## Legend of Arislan: Teil 1

Furioser Fantasy-Manga der Extraklasse: 8egleitet Prinz Arislan auf der Flucht vor seinen Vertolgern. Trefft neue Freunde und Kämpen. Rasante Action, gute Zeichenqualität und eine tolle Story. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



## Legend of Arislan: Teil 2

Die Geschichte um den Prinzen Arislan und seinen Kampf um den Thron nlmmt eine überraschende Wendung. Ist Arislan nicht der einzige Erbe? Mehr darüber im zweiten Teil dieser Fantasyserie. Englisch synchronisiert. Preis: 34,95



DER Manga schlechthin: Dieser japanische Kulttilm löste nicht nur hlerzulande die Mangawelle aus. Vor allem technisch kann dieses (Meister)-Werk voll überzeugen. Kurzum: Wer Akria nicht kennt, hat einen echten Trend verpennt. Englisch, ab 15 Jahre. Preis: 39.95



## Akira

### **Gundam Rose**

Für die Sammlung: Noch ein Gundam. Roboter zum basteln. Farbige Plastikteile und Abziehbildchen. Maßstab 1:144, Hersteller Bandai. Preis: 24,80

## V-Gundam 9

Plastikbausatz der berühmten Gundam-Roboter, Maustab 1:144 von Bandai. Komplett tarbige 8auteile - mu0 also nicht mehr bemalt werden (kann aber). Preis: 34,80



Hach dem Motio "Die Geten ins Töpfehen, die Schlechten ins Kröpt-

Darwinismus im PC-Spiel-Beraich und fassen zusam-Vollgas men, was in dieser Zeit an Prädikatwürdigem für den PC produziert wurde.

Euer POWER-PLAY-Team



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



In Weiß ader Anthrazit gibt
der BJC-70 auf jedem
Schreibtisch eine gute
Figur ab. Ein weiterer Augenschmaus sind
seine Ausdrucke. Dank
des Bubble-Jet-Farbdruckkapfes für
exzellente Ausdrucke. Tauschen Sie ihn

gegen den Schwarz-Druckkopf aus; verwandeln Sie den reinrassigen Farbdrucker in einen erstklassigen Schwarz-Weiß-Drucker. Und weil das Ganze nur rund 1,4 kg leicht A little bit more? Wählen Sie die Canon Infoline für Musterausdrucke und Praspekte: (0 21 51) 34 95 66.

## Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschöftsbereich Wiederverkauf, Industriestr 12, CH-8305 Dietlikan, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich; Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774